http://www.oldgamesitalia.net/

K

AMIGA PC
ATARI ST
MACINTOSH
CDTV CD-I
CONSOLE
+ MULTIMEDIA...

Anno V n.11
NOVEMBRE 1993
Lire 5500

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

TFX

LA DIGITAL IMAGE DESIGN SFIDA STRIKE COMMANDER

NUOVE MACCHINE IN PROVA

AMIGA CD 32

3DO

ATARI JAGUAR

RETURN TO ZORK

DIETRO LE QUINTE DEL NUOVO K-PARAMETRO

RECENSIONI? ANTEPRIME?

DARK SUN • HIRED GUNS • SIM FARM • NHL HOCKEY • PRIVATEER • FLIGHT SIMULATOR 5 • JURASSIC PARK • ALFRED CHICKEN • GATEWAY 2 • RULES OF ENGAGEMENT 2 • SIMON THE SORCERER • SEAL TEAM • SHADOW CASTER • GO • PRIME MOVER • DRACULA • FRONT PAGE FOOTBALL PRO • OVERKILL • KRUSTY'S FUN HOUSE • QWAK • MAD DOG MCCREE • SILVER SEED •

Glénat ITALIA

http://www.oldgamesitalia.net/

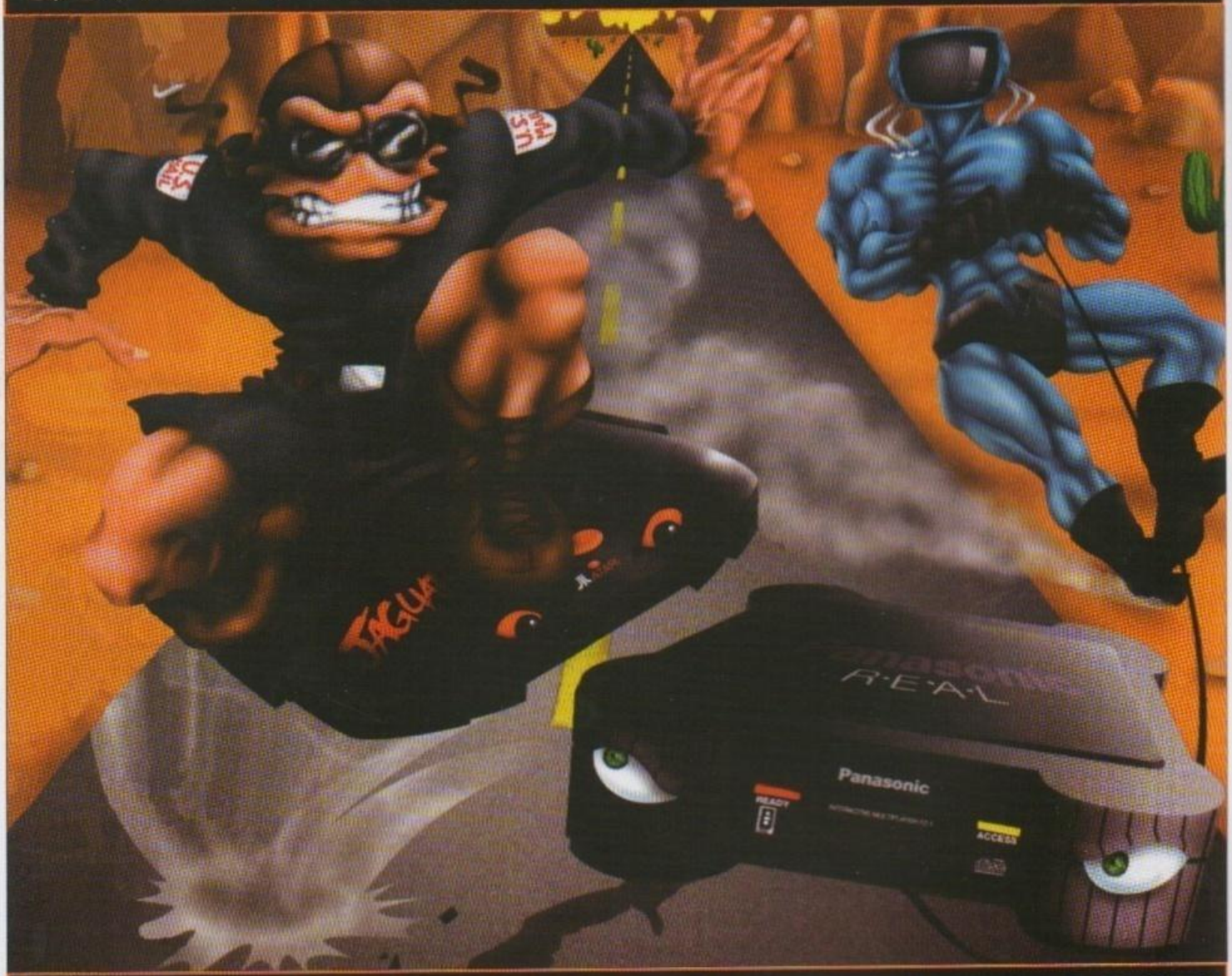
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl
COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)
ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

QUALITA'... RAPIDITA'... SERIETA'...



TUTTE LE ULTIME NOVITA' IN ANTEPRIMA

3DO
32 bit

ATARI JAGUAR
64 bit

SuperNintendo
16 bit

MEGADRIVE
16 bit

A 32 CD
32 bit

GAME GEAR
8 bit

GAMEBOY
8 bit

NEO GEO
32 bit

I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

QUEEN COMPUTER

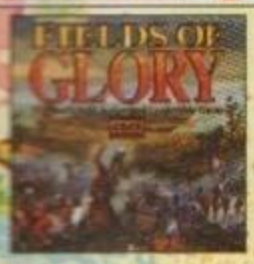
Software & games

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

"l'idea giusta per il regalo di Natale"

TITOLO	PC3	AMIGA
3D WORLD BOXING	79.900	69.900
3D WORLD SOCCER	.....	69.900
3D WORLD TENNIS	79.900	69.900
A-TRAIN	99.900	99.900
A-TRAIN CONSTRUCTION SET *	49.900	49.900
A 320 AIRBUS	99.900	99.900
ABANDONED PLACES II	.....	99.900
ACES OF THE PACIFIC	99.900	.....
WORLD WAR II 1946 DISK ACES OF PAC.	59.900	.....
ACES OVER EUROPE *	129.900	.....
AIR WARRIOR II *	99.900	.....
ALIEN 3 *	.....	TEL.
ALONE IN THE DARK	109.900	.....
AMBERSTAR *	TEL.	TEL.
AMERICA AT WAR *	TEL.	.....

AMERICAN GLADIATORS *	79.900	69.900
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKY	129.900	109.900
APOCALYPSE *	.....	59.900
ARABIAN NIGHTS	.....	49.900
ARMA LETALE	49.900	49.900
ASHES OF EMPIRE	99.900	.....
ATAC	99.900	.....
AUTOROUTE EXPRESS EUROPA *	189.000	.....
AUTOROUTE EXPRESS ITALIA *	149.000	.....
AV 8B HARRIER ASSAULT	99.900	89.900
B 17 FLYING FORTRESS	99.900	109.900
BARD'S TALE CONSTRUCTION SET	109.900	89.900
BATMAN IL RITORNO *	TEL.	TEL.
BATTLECHESS 4000	109.900	.....
BEASTLORD *	.....	TEL.
BEAVERS	.....	49.900
BEST OF THE BEST *	TEL.	TEL.
BETRAYAL AT KRONDOR *	139.900	.....
BIRDS OF PREY	109.900	79.900
BLADE OF DESTINY *	119.900	119.900
BLASTAR *	.....	59.900
BLOB *	TEL.	TEL.
BLUE FORCE *	TEL.	.....
BODY BLOWS *	79.900	59.900
BUBBA 'N' STIX *	.....	TEL.
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	99.900	.....
CAESAR	89.900	79.900
CAMPAIGN	89.900	79.900
CAMPAIGN MISSION DISK *	49.900	39.900
CANNON FODDER *	.....	TEL.
CAR & DRIVER	89.900	.....
CARRIERS AT WAR	109.900	.....
CARRIERS AT WAR CONSTRUCTION KIT *	129.900	.....
CASTLES II	89.900	.....
CENTURION	79.900	59.900
CHAMPIONSHIP MANAGER '93 *	79.900	69.900
CHAOS ENGINE	.....	59.900
CHESS MANIAC *	139.900	.....
CHUCK ROCK II	.....	59.900
CIVILIZATION	99.900	89.900
CLASH OF STEEL *	119.900	.....
COBRA MISSION *	TEL.	.....
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL	119.900	.....
COMANCHE DATA DISK 1 *	79.900	.....
COMBAT AIR PATROL *	.....	TEL.
CREATURES	.....	59.900
CREEPERS	79.900	TEL.
CRUISE FOR A CORPSE	79.900	59.900
CRUSADERS OF THE DARK SAVANT *	159.900	.....
CURE OF ENCHANTIA 2 *	TEL.	TEL.
DUNE *	99.900	99.900
DUNGEON *	TEL.	TEL.



TITOLO	PC3	AMIGA
DAUGHTER OF SERPENTS	99.900	.....
DAY OF THE TENTACLE *	129.900	.....
DE LUXE TRIVIAL PURSUIT *	79.900	.....
DELUXE PAINT IV *	.....	189.000
DESERT STRIKE *	.....	89.900
DOGFIGHT	139.900	.....
DOMINIUM	109.900	99.900
DRIBBLING *	.....	49.900
DUNE	79.900	.....
DUNE II *	99.900	89.900
DYLAN DOG - ATTRAVERSO LO SPECCHIO	79.900	69.900
DYNABLASTER	79.900	.....
EL FISH *	89.900	.....
EMPIRE DE LUXE	129.900	.....
ENSEMBLE 1.2	199.000	.....
ENTITY *	.....	TEL.
ERIC THE UNREADY	99.900	.....
EUROSOCCER *	49.900	.....
EXODUS 3010: THE FIRST CHAPTER *	.....	79.900
EXTASY *	69.900	59.900
EYE OF BEHOLDER III *	109.900	TEL.
F1 GRAND PRIX	109.900	79.900
F117 A NIGHTHAWK	89.900	.....
F15 STRIKE EAGLE III	109.900	.....
F17 CHALLENGE *	.....	39.900
F19 STEALTH FIGHTER *	49.900	49.900
FALCON 3.0	109.900	.....
FALCON 3.0 MISSION DISK	69.900	.....
FIELDS OF GLORY *	129.900	.....
FLAG *	TEL.	TEL.
FLASHBACK *	109.900	89.900
FREDDY PHARKAS *	119.900	.....
FRONTIER *	.....	TEL.
GARY GRISBY *	139.900	.....
GLOBAL GLADIATORS *	.....	59.900
GNOME ALONE *	59.900	49.900
GOAL (KICK OFF III) *	79.900	69.900
GOBLINS II *	79.900	69.900
GOBLIN III *	TEL.	TEL.
GRAND PRIX UNLIMITED	79.900	.....
GRAND SLAM BRIDGE II *	99.900	.....
GREAT NAVAL BATTLES	99.900	.....
AMERICA ATLANTIC DISK GREA. NAV. BAT. *	59.900	.....
SUPERSHIP DISK GREAT NAVAL BATTLES	59.900	.....
GUNSHIP 2000 *	89.900	99.900
GUNSHIP 2000 MISSION DISK	69.900	.....

HARPOON 1.2.1	99.900	79.900
HARRIER JUMP JET	109.900	.....
HELL CAB *	TEL.	.....
HEROES OF THE 357 TH	79.900	.....
HIRED GUNS *	TEL.	TEL.
HISTORYLINE 1914 - 18 *	TEL.	.....
HOOK	69.900	59.900
HOYLES CLASSICS *	119.900	.....
HUMAN RACE *	TEL.	TEL.
INCA	119.900	.....
INDIANA JONES AND FATE OF ATLANTIS	109.900	109.900
INTERNATIONAL OPEN GOLF *	89.900	.....
ISLAND OF DR. BRAIN	109.900	.....
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	.....	49.900
JURASSIC PARK *	TEL.	TEL.
K 240 *	.....	TEL.
KEVIN KEEGAN'S PLAYER MANAGER *	TEL.	TEL.
KGB	89.900	.....
KING'S QUEST V	99.900	99.900
KING'S QUEST VI (ITA) *	109.900	.....
KINGMAKER *	TEL.	TEL.

TITOLO	PC3	AMIGA
KINGS RANSOM *	TEL.	.....
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	.....	TEL.
LA BELLA E LA BESTIA *	89.900	.....
LANDS OF LORE *	TEL.	.....
LEGEND 2 (SON OF THE EMPIRE) *	TEL.	.....
LEGEND CLASSIC *	49.900	39.900
LEGEND OF KYRANDIA	89.900	89.900
LEGENDS OF VALOUR	109.900	109.900
LEMMINGS II	99.900	79.900
LION HEART *	.....	59.900
LITIL DEVIL *	89.900	TEL.
LORD OF THE RINGS II	99.900	.....
LOST IN TIME *	129.900	.....
LOTUS III *	.....	59.900
LURE OF THE TEMPTRESS *	79.900	69.900
MAELSTROM *	99.900	.....

MC DONALD LAND *	49.900	59.900
MERCENARIES *	109.900	.....
METAMORPHOSIS *	.....	TEL.
MICHAEL JORDAN IN FLY	109.900	.....
MIG 29 *	79.900	.....
MILLENIUM *	79.900	.....
MONKEY ISLAND 2	109.900	109.900
MONOPOLY *	99.900	.....
MORPH *	.....	59.900
NASCAR *	49.900	39.900
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF *	.....	69.900
NICKY 2 *	.....	TEL.
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	89.900	59.900
NO SECOND PRIZE *	.....	59.900
OMAR SHARIF BRIDGE	99.900	.....
ONE STEP BEYOND *	49.900	49.900
ORIGIN SCREEN SAVER FX - WINDOWS	69.900	.....
OVERDRIVE *	.....	69.900
PACIFIC ISLANDS	79.900	.....
PACIFIC WARS *	119.900	.....
PATRIOT *	109.900	.....
PC ASTROLOGIA *	149.900	.....
PC AUTO *	99.000	.....
PC COSMOS *	99.000	.....
PC UOMO *	99.000	.....
PFS WINDOWS WORKS 2.0 *	199.900	.....
PINBALL DREAMS *	TEL.	.....
PIRATES GOLD *	139.900	.....
POOL *	89.900	59.900
POPULOUS II	99.900	79.900
PREISTORIK II *	69.900	TEL.
PREMIER MANAGER *	79.900	.....
PRIME MOVER *	.....	TEL.
PRINCE OF PERSIA	.....	24.900
PRINCE OF PERSIA 2 *	109.900	.....
PROJECT X *	.....	39.900
PROTOSTAR WAR ON THE FRONTIER *	TEL.	.....
QUEST FOR GLORY 3 *	109.900	.....
QWAK *	.....	39.900
RAGS TO RICHES *	TEL.	.....
RAMPART	79.900	.....
REACH FOR THE SKIES	99.900	89.900
REALMS OF DARKNESS *	.....	TEL.
RETEP 2 *	69.900	59.900
RETURN OF THE PHANTOM *	129.900	.....
RINGWORLD *	109.900	.....
ROAD RUSH *	.....	59.900
ROBOCOD 2 *	89.900	.....
ROBOCOP 3	79.900	59.900
ROME AD 92	89.900	89.900
RULES OF ENGAGEMENT 2	TEL.	TEL.
SAM & MAX HIT THE ROAD *	TEL.	.....
SCRABBLE (SCARABEO) *	109.900	99.900
SENSIBLE SOCCER 92/93 *	79.900	69.900
SHADOW OF THE COMET	129.900	.....
SHADOW PRESIDENT *	159.900	.....
SHADOW WORLDS *	89.900	89.900
SHERLOCK HOLMES - THE LOST FILES	129.900	.....
SIEGE *	109.900	.....
SIM ANT	89.900	89.900
SIM EARTH *	.....	89.900
SIM FARM *	TEL.	.....
SIM LIFE *	99.900	89.900
SISTEMA 2.5 *	99.000	99.000
SISTEMA PLUS 2.5 *	169.000	169.000

TITOLO	PC3	AMIGA
SLEEPWALKER	49.900	39.900
SOCCER KID *	.....	59.900
SPACE HULK *	79.900	TEL.
SPACE LEGENDS *	99.900	.....
SPACE QUEST IV	99.900	.....
SPACE QUEST V	119.900	.....
SPACE SHUTTLE	99.900	.....
SPACEWARD HO!	129.900	.....
SPEAR OD DESTINY *	TEL.	.....
SPECIAL FORCES	99.900	.....
STAR CONTROL II	99.900	.....
STAR LEGIONS	109.900	.....
STEEL EMPIRE	89.900	69.900
STREET FIGHTER II *	69.900	59.900
STRIKE COMMANDER	139.900	.....
STRIKE COMMANDER S.A.P. *	89.900	.....
STRIP POKER LIVE *	59.900	59.900
STUNT ISLAND	129.900	.....
SUBL *	TEL.	.....
SUPERFROG	.....	79.900
SUPERHERO *	.....	TEL.
SUPERTETRIS	89.900	79.900
SYNDICATE *	99.900	79.900
TASK FORCE 1942	129.900	.....
TEAM SUZUKI	29.900	.....
TERMINATOR 2029 *	119.900	.....
TERROR OF THE DEEP *	TEL.	.....
TEX WILLER: PIOMBO CALDO	79.900	69.900
THE CARTOONS *	.....	TEL.
THE COMPLETE CHESS SYSTEM *	99.900	.....
THE DARK HALF *	89.900	.....
THE DIG *	TEL.	.....
THE HUMANS	59.900	59.900
THE INCREDIBLE MACHINE *	109.900	.....
THE LEGACY	139.900	.....
THE LOST VIKINGS *	79.900	69.900
THE MAGIC CANDLE III *	109.900	.....
THE MANAGER	.....	79.900
THE SECOND SAMURAI	.....	TEL.
THE SETTLERS *	TEL.	TEL.
THE WALKER *	.....	69.900
THE FIGHTER *	TEL.	.....
TORNADO *	99.900	.....
TRACON II	TEL.	69.900
TRADERS *	TEL.	TEL.
TRANSARTICA *	TEL.	TEL.
TRODDLERS	.....	49.900
TROLLS	49.900	49.900
ULTIMA TRILOGY II	129.900	.....
ULTIMA UNDERWORLD II	129.900	.....
ULTIMA VII - PART II - SERPENT ISLE	129.900	.....
SILVERSEED (2. DISK DI SERPENT ISLE) *	49.900	.....
UNLIMITED ADVENTURES *	TEL.	.....
V FOR VICTORY II	109.900	.....
V FOR VICTORY III	129.900	.....
V FOR VICTORY IV *	129.900	.....
VALHALLA *	TEL.	.....
VEIL OF DARKNESS	119.900	.....
VIKINGS - FIELDS OF CONQUEST	79.900	.....
WACKY FUNSTERS	TEL.	.....
WAR IN THE GULF *	89.900	89.900
WARLORDS II *	119.900	.....
WATERWORLD *	TEL.	TEL.
WAXWORKS	89.900	89.900
WAYNE GRETZKY HOCKEY 3 *	149.900	.....
WEEN *	89.900	79.900
WHALE'S VOYAGE *	79.900	69.900
WHERE IN SPACE IS CARMEN SANDIEGO? *	109.900	.....
WHIRLWIND SNOOKER	79.900	.....
WING COMMANDER *	.....	79.900

WING COMMANDER ACADEMY *	99.900	.....
WING COMMANDER II	109.900	.....
WOODY'S WORLD *	.....	69.900
WORLD TENNIS CHAMP.	79.900	.....
WORLDS OF LEGENDS *	89.900	89.900
WWF II	49.900	49.900
X - WING	129.900	.....
IMPERIAL PURSUIT (X-WING DATA DISK) *	79.900	.....
XENOBOTS *	79.900	.....
YOI JOE! *	.....	TEL.
ZOOL	79.900	49.900

ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO

IMMAGINI DI REPERTORIO

PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO

ORARIO: 9.00 - 12.30 / 14.00 - 20.00 SABATO COMPRESO

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/30.81.352

POSTA - QUEEN COMPUTER
Via Castelgomberto 153
10137 TORINO

MAILBOX
VIDEOTEL
211503732

ORDINARE È FACILE

- PUOI TELEFONARCI
- MANDARE UN FAX
- COMPILARE RITAGLIARE E SPEDIRE IL COUPON

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A DISPOSIZIONE

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

TITOLO PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N.° CIVICO

CAP. CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E TELEFONO

FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)

- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO L.....7.000
- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE L.....13.000
- ☐ 3.1/2 ☐ 5.1/4 TOTALE L.....

☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N. 14308100

☐ PER SPEDIZIONI TRAMITE CORRIERE TELEFONATECI

IL COUPON VA INVIATO A: QUEEN COMPUTER S.D.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

• NINTENDO • GAME BOY • SEGA • MEGADRIVE • GAME GEAR • SUPER NINTENDO • LYNX • PC ENGINE • NEO GEO

GAME power 22

Anno II n. 11 GAME POWER Novembre 1993 Lire 5000

E IN EDICOLA IL NUMERO DI NOVEMBRE

ALADDIN
COME AL CINEMA COL MEGA DRIVE

SONIC CD
ALLA VELOCITÀ DELLA LUCE CON IL MEGA CD

STREET FIGHTER II
FINALMENTE SI COMBATTE SUL MEGA DRIVE

JURASSIC PARK
IL T-REX AFFONDA I DENTI NEL SUPER NINTENDO

16 PAGINE IN PIU'!

LA STORIA DI MARIO
10 PAGINE DEDICATE ALL'IDRAULICO PIU' FAMOSO DEL MONDO

• LANDSTALKER • ROCK 'N ROLL RACING • JURASSIC PARK • NHL HOCKEY 94
• ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS • GUNSTAR HEROES • SUPER PUTTY • BARI ARM
• WORLD HEROES • GP1 • FANTASTIC DIZZY • GOOF TROOP • DUNGEON MASTER
• GENERAL CHAOS • PINBALL DREAMS • ALI BOXING • GENERAL CHAOS

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

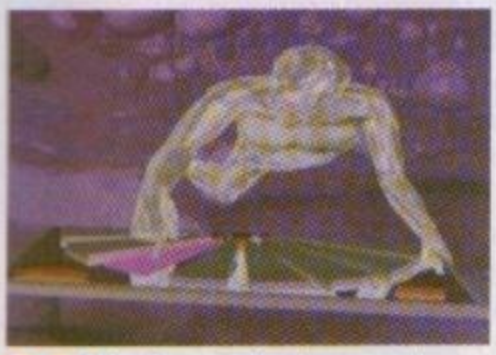
http://www.oldgamesitalia.net/

Dopo anni che parliamo di CD come il mediu… …mera del divertimento interattivo comincia a diventare realtà. Il mese di ottobre 1993 passerà sicuramente alla storia come il primo dell'era delle macchine a 32 bit con supporto CD: l'Amiga CD^{32} è disponibile in Italia da qualche settimana, mentre il 3DO è già in commercio negli USA (ed è disponibile da noi via importazione parallela). È vero che i CD-ROM per PC o Macintosh sono in circolazione già da un po', ma i giochi su CD sviluppati appositamente per tale supporto si contano sulle dita di una mano (due mani se consideriamo entrambi i computer).

Da oggi le cose dovrebbero cambiare. Da oggi possiamo aspettarci giochi su CD che meritino l'appellativo giochi invece di quello di "film non lineari". È facile prevedere che all'inizio al qualità non sarà eccelsa - i programmatori dovranno imparare come sfruttare al meglio le enormi capacità di queste macchine - ma dalla seconda metà del 1994 le cose dovrebbero cambiare e il tanto atteso Graal dei videogiochi su CD con immagini video in movimento, sonoro digitale e grafica a milioni di colori dovrebbe diventare realtà.

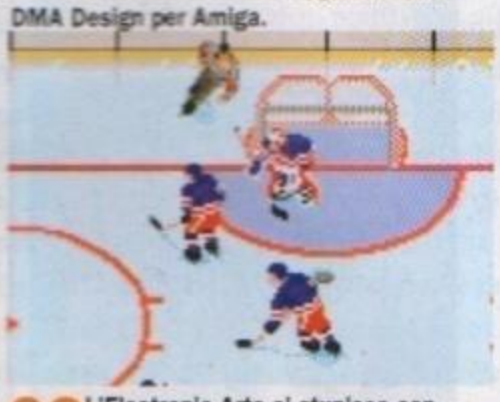
K, come al solito, sarà presente, come lo è oggi con lo speciale sulle tre macchine della nuova generazione che trovate alle pag. 11-20. Buona lettura.

30 Un nuovo picchiaduro per Amiga a cura della Renegade. Ma Tolkien ha mai giocato a Street Fighter 2?



33 Anteprime su anteprime, eccoci giunti al rush finale. Questo servizio completo svela tutti i segreti del titolo tratto dal famoso film sulla realtà virtuale.

55 Cyborg impazziti, scienziati privi di scrupoli, un gruppo di commando disperati in una missione senza speranza: ecco la nuova avventura Psygnosis della DMA Design per Amiga.



62 L'Electronic Arts ci stupisce con questo spettacolare titolo di Hockey per PC: un "must" per tutti i nostri lettori video-sportivi!

News.....5
La Nintendo ha perso il braccio di ferro che la vedeva contrapposta alla Electronic Arts; Sega chiede l'aiuto di Hitachi per lo sviluppo di un nuovo chip da inserire in una avveneristica console... questo e molto altro nelle pagine curate da Diego Antonelli.

Jaguar, 3DO e Amiga CD32 ...11
Le tre console della nuova generazione: la Atari, la Matsushita e la Commodore in un duello per il futuro del mercato videoludico. Quale di questi standard si affermerà in futuro?

Speciale SMAU.....23
Alessandro Cattelan presenta un reportage della trentesima edizione del Salone Macchine e Arredamento Ufficio di Milano.

Anteprime e Interviste 26
Incontriamo i responsabili del progetto di *Return to Zork*, nuovo K-Parametro delle avventure, i responsabili Renegade per *Elfmania*, i programmatori di *Goblin 3* e *Inca 2* della Coktel Vision e vi presentiamo un servizio completo su *Lawnmower Man*.

Prove su Schermo 43
Oltre a *TFX* e agli altri titoli di grido le nostre prove su schermo, questo mese, includono giochi come *Goal* in versione PC, *Privateer*, commercio nell'universo di *Wing Commander*, *Hired Guns*, un'avventura "spaziale" per Amiga, *Flight Simulator 5*, *NHL Hockey*, *Shadow Caster* e molti altri.

TNT 107
Questo mese Paolo "troubleshooter" Paglianti ha deciso di aiutare tutti gli avventurieri alle prese con le insidie di *Lost in Time* (prima parte), *Nippon Safes Inc.* e *Desert Strike*. Tre soluzioni al prezzo di una, che volete di più?

K-Box 119
Continuano le discussioni tra MBF e il resto del mondo. Continuano anche le rubriche di TNT epistolari e di "domande tenniche" curate rispettivamente da Paolo Paglianti e Alessandro Cattelan.

127 Continuiamo a parlare della BBS di K: consigli, trucchi, immagini, moduli sonori, programmi PD e chi più ne ha più ne metta. Il tutto On-Line 24 ore su 24...

sommario

55

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
n729 del 14/11/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA srl
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1 fax 02/58012131 (indicare nell'intestazione: per Glenat Italia)

REDAZIONE
Studio Vit
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413 fax: 02/ 33104726

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' L.T. Avantgarde
viale Sarca 47 - 20125 Milano
Tel: 02/66105090 fax 02/66106513

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini

COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE Alberto Rossetti

COORDINAMENTO EDITORIALE Benedetta Torrani

SEGRETERIA DI REDAZIONE Franca Badioli, Serena Rubini

CAPO REDATTORE Andrea Minini Saldini

REDAZIONE Vincenzo Beretta, Matteo Bittanti, Alessandro Cattelan, Paolo Paglianti, Yuri Abietti, Diego Antonelli, Omar Tessadori

COLLABORATORI Marco Andreoli, Giorgio Baratto, Simo Bechini, Alexandre Pasetto, Fabio Massa, Tiziano Toniutti, Gary Penn, Derek de la Fuente, Steve Cooke Diego Montefusco, Mario Maron, Davide Follini.

ART DIRECTOR
Maria Montesano

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Jacopo Villa, Gian Vittorio Pasquale Cutri

FOTOCOMPOSIZIONE Typing (MI)

STAMPA Valprint srl
via per San Maurizio 171 (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA R.C.S Rizzoli Periodici S.p.A.
via Rizzoli 2, 20132 MILANO, tel. 02/2588

ABBONAMENTI
Prezzo: 11 numeri L.50000
Per Informazioni rivolgersi a:
Rizzoli Periodici - Servizio Abbonamenti
Via A. Rizzoli, 2 - 20132 Milano - Tel. 02/27.200.720
ITALIA: Per informazioni sulle modalità di abbonamento scrivere all'indirizzo sopra indicato o telefonare al numero 02/27.200.720. L'abbonament andrà in corso dal primo numero raggiungibile e pu avere inizio in qualsiasi periodo dell'anno. Per il rinnovo dell'abbonamento attendere l'avviso di scadenza. Per il cambio di indirizzo informare il Servizio Abbonamenti almeno 30 giorni prima del trasferimento, allegando l'etichetta con la quale ar la rivista: il servizio è gratuito.
ESTERO: Per le seguenti nazioni: Australia, Austria, Belgio, Brasile, Canada, Danimarca, Germania, Giappone, Gran Bretagna, Grecia, Iugoslavia, Lussemburgo, Nuova Zelanda, Portogallo, Spagna, S Africa, USA, chiedere informazioni al Servizio Abbonamenti. Per tutto il resto del mondo, le moda di abbonamento vanno richieste direttamente a: MELISA S.A. - Casella Postale 3141 - Via Vegezzi, 4 - 6901 Lugano, Svizzera - Tel. 91/238341 - Fax 91/237

ARRETRATI
Arretrati: L. 11000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a:
Glenat Italia srl
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1

© Studio Vit
Nessuna parte di questa rivista può essere riprodotta

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

OFFERTE del MESE

ALIENS 3	L. 69.000
ALIEN STORM	L. 49.000
ALTERED BEAST	L. 39.000
AQUATIC GAMES	L. 59.000
ART ALIVE - DISEGNO	L. 29.000
BATMAN	L. 59.000
BED O MAN - FLIPPER	L. 39.000
BLOCK OUT	L. 19.000
BONANZA BROS	L. 39.000
BULLS VS LAKERS	L. 69.000
CHUCK ROCK	L. 69.000
CIKI CIKI BOY	L. 59.000
COLOMUS	L. 49.000
CYBORG JUSTICE	L. 69.000
DHANA	L. 39.000
DARK CASTLE	L. 69.000
DARWIN 4081	L. 29.000
DAVID ROBINSON BASKET	L. 49.000
DESERT STRIKE	L. 69.000
DINOLAND	L. 49.000
D. DUCK QUACKSHOT	L. 49.000
DOUBLE DRAGON II	L. 59.000
ELEMENTAR MASTER	L. 69.000
EUROP. CLUB SOCCER	L. 69.000
F-Z AXIS	L. 39.000
FATAL LABTRINTH	L. 69.000
FATAL REWIND	L. 49.000
G-LOC	L. 59.000
GAIN GROUND	L. 29.000
GLOBAL GLADIATOR	L. 69.000
HOME ALONE	L. 69.000
HUMANS	L. 69.000
INDIANA JONES	L. 69.000
JAMES BOND 007	L. 59.000
JAMES POND II	L. 49.000
JEWEL MASTER	L. 39.000
JOE MONTANA II	L. 49.000
JORDAN VS BIRD	L. 69.000
KID CHAMALEON	L. 49.000
KICK BOXING	L. 69.000
KING OF MONSTER	L. 69.000
MEGAPANEL	L. 49.000
NINJA BURAI FIGHTING	L. 39.000
OLIMPIC GOLD	L. 69.000
PAPERBOY	L. 69.000
PGA TOUR GOLF 2	L. 59.000
POWER ATHLETE	L. 69.000
POWER MONGER	L. 59.000
PRO FOOTBALL	L. 39.000
REVENGE OF SHINOBI	L. 59.000
ROAD RUSH	L. 49.000
ROGER C. BASEBALL	L. 59.000
SAINT SWORD	L. 39.000
SD VARIS	L. 39.000
SHADOW OF THE BEAST I	L. 39.000
SHADOW OF THE BEAST II	L. 69.000
SONIC	L. 39.000
SONIC II	L. 59.000
STORMLORD	L. 29.000
STRIDER II	L. 69.000
SWORD OF SODAN	L. 39.000
TALE SPIN	L. 69.000
TAZMANIA	L. 69.000
TECNOCOP	L. 39.000
TIGER	L. 29.000
TOM JAM EARL	L. 39.000
WARP SPEED	L. 49.000
WHIP RUSH	L. 39.000
WONDERBOY V	L. 39.000
XDR 2001	L. 29.000

DISPONIBILI MEGADRIVE
FANTASTIC DIZZY
ALADDIN

GIOCHI SEGA MEGADRIVE

ADDAM FAMILY	L. 119.000
ALADDIN	TELEFON.
AMERICAN GLADIATOR	L. 119.000
ANOTHER WORLD	L. 89.000
BATMAN RETURN	L. 99.000
BATTLETOADS	L. 99.000
B. WALSH COLLEGE FOOTBALL	TELEFON.
BLASTER MASTER 2	L. 99.000
BOB	L. 99.000
BRAM STOKER'S DRACULA	L. 129.000
BUBSY	L. 99.000
BULLS VS BLAZER	L. 109.000
CAPITAN AMERICA	L. 99.000
CHAMPIONSHIP BOWLING	L. 89.000
COOL SPOT	L. 109.000
DAVIS CUP TENNIS	L. 109.000
DINOSAURUS FOR HIRE	L. 99.000
DOUBLE DRAGON 3	L. 99.000
ECCO THE DOLPHIN	L. 89.000
EX-RANZA	L. 99.000
F-15 STRIKE EAGLE	TELEFON.
F-22 INTERCEPTOR	L. 79.000
FATAL FURY	L. 99.000
FLASHBACK	TELEFON.
GADGET TWINS	L. 89.000
GENERAL CHAOS	L. 99.000
GOLDEN AXE III	L. 89.000
GUNSTAR HERO	TELEFON.
HOOK	TELEFON.
JUNGLE STRIKE	L. 109.000
JURASSIC PARK	TELEFON.
KING SALMON-FISHING GAME (USA)	L. 99.000
LEADERBOARD GOLF	L. 69.000
LHX ATTACK CHOPPER	L. 69.000
LITTLE MERMAID-LA SIRENETTA	L. 89.000
MOHAMM. ALI BOXING '93	L. 99.000
MAZINGA ROBOT-MAGIC SAGA	L. 89.000
MEGALOMANIA	L. 89.000
MIG 29 FULCRUM	L. 119.000
MONOPOLI	L. 99.000
MOONWALKER	L. 69.000
MORTAL KOMBAT	L. 129.000
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	L. 99.000
NBA BASKET	L. 79.000
NBA ALLSTAR CHALL. - BASKET	L. 99.000
NHLPA HOCKEY'93	L. 69.000
NIGHTMARE - SIMPSON	L. 109.000
OUT OF THIS WORLD	L. 99.000
PIRATES GOLD	TELEFON.
PREDATOR II	L. 69.000
RAMPART	L. 99.000
RBI '93 BASEBALL	L. 99.000
RISKI WOOD	L. 99.000
ROAD RUSH II	L. 89.000
ROBOCOP 3	TELEFON.
SHINING IN THE DARKNESS (USA)	L. 99.000
SHINOBI II	L. 99.000
SIDE POCKET - BIGLIARDO	L. 99.000
SIMPSON	L. 89.000
SORCERER'S KINGDOM	L. 119.000
SPIDERMAN / X-MAN	L. 119.000
SPLATTER HOUSE 3	L. 89.000
STARFLIGHT (USA)	L. 69.000
STREET OF RAGE 2	L. 89.000
SUMMER CHALLENGER	L. 99.000
SUNSET RIDER	L. 109.000
SUMO FIGHTING	L. 119.000
SUPER HIGH IMPACT	L. 79.000
SUPER KICK-OFF	L. 119.000
SUPER WWF WRESTLINGMANIA	L. 89.000
TAZMANIA	L. 69.000
TEAM USA BASKETBALL	L. 78.000
TECNO CLASH	L. 109.000
TENNIS GRAND SLAM	L. 69.000
TERMINATOR 2	L. 99.000
THE YOUNG INDIANA JONES	L. 119.000
THUNDERFORCE IV -SCART	L. 89.000
THUNDERFORCE IV (PAL)	L. 99.000
TINY TOONS (CARTOON)	L. 89.000
TOYS	L. 99.000
TURTLES	L. 109.000
WORLD OF ILLUSION	L. 79.000
WORLD TROPHY SOCCER	L. 79.000
WWF ROYAL RUMBLE	L. 119.000
X-MAN (PAL)	L. 99.000

OFFERTISSIMA !
JOYPAD 6 TASTI PER MEGADRIVE

NOVITÀ !
JOYSTICK MEGADRIVE L. 19.000

PERMUTIAMO LE TUE VECCHIE CASSETTE USATE. PASSA IN NEGOZIO!

MEGA-CD 2
L. 499.000

VASTO ASSORTIMENTO GIOCHI PER MEGA-CD

OFFERTE DEL MESE

FUNKY HORROR BAND	L. 39.000
HEAVY NOVA	L. 49.000
SOUL FACE	L. 69.000
ERNEST EVAN	L. 69.000
WONDER DOG	L. 69.000

STREET OF RAGE + SHINOBI + COLOMUS + GOLDEN AXE L. 99.000

SONIC PLUS "CD"
L. 139.000

ULTIME NOVITÀ

• SLIPHEED • ROBO ALESTE
• POWER FACTORY • NIGHT STRIKER
• KEDO FLAYER • SPIDERMAN
• TERMINATOR • MONKEY ISLAND
• DUNE • LAST ACTION HERO
... e tanti altri...

NEW CDX 2.0

NOVITÀ ASSOLUTA !!!
Non necessita di modifiche!
E' una semplice cartuccia.
Potrete così usare, su un qualsiasi MEGA-CD, un qualsiasi gioco, sia esso USA, Japan o Europeo.

MAGIC ADAPTOR L. 39.000

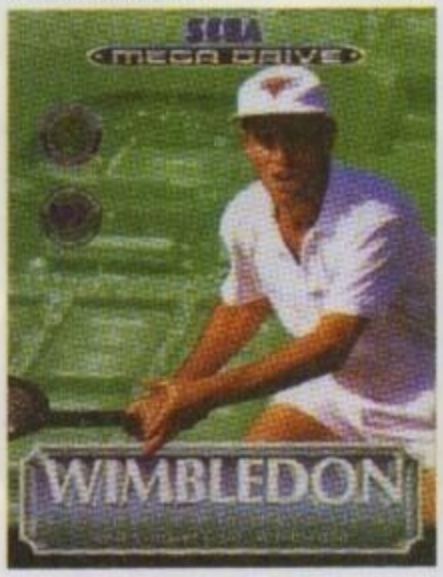
FINALMENTE IL "MAGIC ADAPTOR" CHE CONSENTE DI UTILIZZARE TUTTI I GIOCHI FINO AD OGGI FUNZIONANTI SOLO SULLA VERSIONE AMERICANA GENESIS.

NEW EURO JAPAN L. 19.000

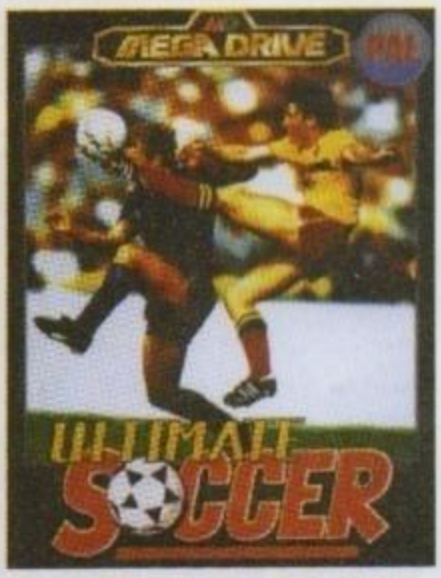
ADATTATORE CARTUCCE PER UTILIZZARE I GIOCHI GIAPPONESI SUL MEGADRIVE EUROPEO.

TUTTE LE ULTIME NOVITÀ SEMPRE DISPONIBILI A MAGAZZINO
CONSEGNE VERAMENTE RAPIDE !

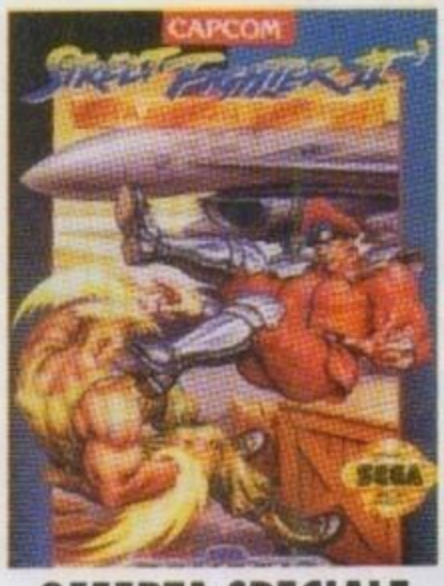
OFFERTA SPECIALE



OFFERTA L. 99.000



OFFERTA L. 99.000



OFFERTA SPECIALE

TUTTI I NOMI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI SOPRA RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

K NEWS

a cura di Diego Antonelli

SEGA E HITACHI
INSIEME PER UNA NUOVA CONSOLE

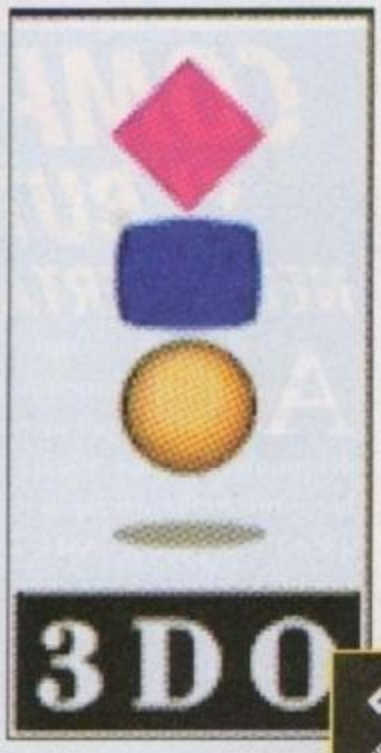
Dopo l'annuncio, dato in anteprima esclusiva lo scorso mese da K, della joint-venture tra Nintendo e Silicon Graphics per la realizzazione di una superconsole, ci si aspettava una risposta della grande video-concorrente Sega. E la risposta non si è fatta attendere. Il colosso videoludico nipponico ha infatti annunciato la prossima realizzazione di una console che monterà un chip studiato e sviluppato appositamente dalla Hitachi. È chiaro ed evidente che l'intento sia della Sega che della concorrente Nintendo è quello di sviluppare il più presto possibile un prodotto che possa entrare in concorrenza con il tanto atteso 3DO. La fretta è motivata dal fatto che i primi Interactive Multiplayer sono già in commercio negli States da questo mese ad un prezzo di circa 700 dollari, destinato a calare. I due giganti del videogioco sono quindi già stati bruciati sulla partenza, ma sperano di recuperare. Nintendo ha annunciato l'uscita della sua superconsole verso la fine del 1995, ma ha anche dichiarato di volerla commercializzare ad un prezzo che non superi i $250. La nuova macchina Sega dovrebbe invece riuscire ad uscire prima - si vocifera per l'autunno 1994 - e ad un prezzo stimato di circa 50.000 yen, ovvero meno di 500 dollari. Pare siano proprio i costi di produzione a rimandare l'uscita di questa macchina a 32 bit (inizialmente chiamata Saturn), che tecnicamente sarebbe già quasi pronta. In un intervista il presidente della Sega USA ha infatti dichiarato "Se volessimo potremmo commercializzare la macchina già a partire da domani, il problema è di lanciarla ad un prezzo giusto. Non ho alcun interesse a lanciare sul mercato nessuna macchina che costi più di $500".

NINTENDO CEDE SUI PREZZI

Nuovi e interessantissimi sviluppi nella "guerra dei prezzi" per le cartucce Nintendo, che ha visto schierati da una parte la grande N e dall'altra le software house che producono giochi per le console Nintendo, guidate dal colosso Electronic Arts. Come avevamo infatti anticipato nello scorso numero, Electronic Arts aveva deciso di non distribuire più in Europa alcun prodotto per SNES e compagnia, visti gli elevati costi che dovevano essere sostenuti, soprattutto a causa del fatto che le cartucce dovevano essere acquistate in Yen, e la valuta giapponese negli ultimi mesi aveva avuto un notevole rafforzamento nei confronti di tutte le monete europee, ed in particolare della Sterlina. Electronic Arts si trovava così a distribuire dei prodotti che non potevano essere venduti ad un prezzo competitivo rispetto a quelli prodotti e distribuiti direttamente dal colosso nipponico. Da ciò ha avuto seguito la decisione della Electronic Arts di congelare la distribuzione di prodotti per la Nintendo. La casa giapponese ha accusato il colpo, e, probabilmente temendo che il fenomeno potesse diffondersi a macchia d'olio, ha pensato bene di rivedere la propria politica commerciale. Dallo scorso primo ottobre le cartucce destinate al mercato europeo vengono vendute dalla Nintendo in dollari. Con questa mossa le software house europee riescono ad uscire dalla morsa "economica" nella quale si trovavano strette. Per avere un'idea del guadagno che ne traggono dal passaggio yen-dollari basti pensare che ordinare 50.000 cartucce da 16 Mbit per SNES dal primo ottobre costa $24,80 al pezzo, prima il prezzo poteva oscillare tra i 3.100 e i 2.870 yen ciascuno, corrispondenti a 29-26,80 dollari.

3DO TARGATO AMSTRAD ?

Secondo il settimanale per addetti ai lavori CTW, l'Amstrad potrebbe rientrare nel settore dell'*interactive entertainment* tramite una macchina CD. David Hennell, direttore marketing della società inglese per il settore computer, ha infatti dichiarato a CTW che: "Attualmente, ci sono alcuni sviluppi molto interessanti nel campo delle macchine CD e noi crediamo fermamente che in futuro il software - nell'accezione più vasta del termine - verrà veicolato su CD. Oggigiorno esistono alcune interessantissime opportunità per il software su CD. In passato l'Amstrad non è mai stata coinvolta in questo campo, ma probabilmente ci concentreremo sull'hardware tanto per cominciare."
Leggendo la dichiarazione di Hennell ci è venuto in mente che l'Amstrad potrebbe diventare licenziataria della tecnologia 3DO. Riteniamo infatti che sia molto improbabile che l'Amstrad intenda sviluppare un suo sistema proprietario visto l'affollamento in questo settore dopo i lanci e/o gli annunci di questi mesi. Quindi, l'unica alternativa a disposizione della società di Alan Sugar per entrare nel settore del "CD entertainment" resta il 3DO, che ha una politica di licenze hardware.
Si tratta - ci teniamo a sottolinearlo - di una nostra ipotesi, ciò nonostante riteniamo che non sia così peregrina: chi vivrà vedrà.
Attualmente l'unico prodotto Amstrad nel settore del divertimento interattivo è l'ibrido Megadrive PC denominato con gran sforzo di fantasia Mega PC, il quale comunque non ha riscosso un gran successo di pubblico.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

K NEWS

L'ITALIA S'È DESTA

La Leader distribuzione S.p.A., una delle maggiori distributrici di software ludico in Italia, ha siglato un accordo di distribuzione con Opera Multimedia, "braccio" editore di prodotti multimediali del gruppo Olivetti. Opera Multimedia mira alla realizzazione di titoli su CD-ROM (standard MPC) per la famiglia e la scuola. Il piano editoriale prevede lo sviluppo in almeno 5 aree: cultura, arte, natura-ecologia, scienze e turismo. La prima opera realizzata si intitola "Grandi artisti del '900" ed è una collana dedicata alle collezione d'arte private, e quindi difficilmente accessibili al grande pubblico. In cantiere ci sono già diverse altre opere, ed in particolare per l'area cultura una "Storia multimediale della civiltà europea", diretta da Umberto Eco; per l'area natura-ecologia "Gli animali della savana" e "Ecolandia" realizzata in collaborazione con l'università La Sapienza; per l'area scienze "Homo sapiens" diretta dal professor Fedele, con la collaborazione dei più prestigiosi musei storici d'Europa; e per l'area turismo "Guida multimediale sull'Italia", sviluppata in collaborazione con il Touring Club Italiano

COMPAQ SI BUTTA NEL ENTERTAINMENT

Anche la seriosissima Compaq ha deciso di puntare al mercato del divertimento informatico per incrementare le vendite dei propri computer. È stata infatti annunciata la commercializzazione di un nuovo modello di 486SX con 4Mb di RAM e monitor a colori Super VGA, ad un prezzo contenuto e con in omaggio due giochi: *Mario is missing* della Mindscape e *Grand slam cup tennis*, sviluppato dalla stessa Compaq.

MARPES E CODE MASTERS: attenti a quei due

La Marpes Europe S.p.A., distributore di videogiochi, joystick, cartucce, console e accessori, ha presentato alla stampa la nuova produzione della Codemasters, software house inglese specializzata in videogiochi per Mega Drive, Master System, Game Gear, Nintendo 8 bit, Amiga e PC, quali per esempio *Micro Machines*, *Fantastic Dizzy*, *Cosmic* e l'utilissimo Game Genie.. La presentazione riguardava anche *Quattro arcade*, una raccolta di 4 giochi sportivi per Nintendo 8 bit il cui lancio europeo è previsto per la prima settimana di dicembre, in contemporanea con la versione per Game Gear di *Micro machines*, che ha implementata l'opzione per giocare contemporaneamente in due giocatori sulla medesima console.

NES Nintendo
Cronaca di una morte annunciata.

Il NES stà rapidamente morendo, più rapidamente di quanto una macchina di tale successo abbia mai fatto. I primi dati allarmanti giungono dai produttori di software: ben 6 dei 9 principali produttori di giochi per NES hanno annunciato di non aver in programma per il 1994 alcun titolo per l'8-bit Nintendo. Tutto ciò è frutto della strategia della grande N che ha puntato tutto sui suoi gioielli SNES e Game Boy, trascurando il NES. Ad aggravare questa carenza di interesse da parte di "mamma Nintendo" è, ancora una volta, la questione dei costi. Una cartuccia per NES costa poco meno della metà di quanto costa la macchina. Tra l'altro le cartucce per NES venivano acquistate già in dollari, e dunque non godranno del giovamento di cui potranno usufruire i prodotti per SNES (vedi notizia "Nintendo cede sui prezzi"). Per l'8-bit Nintendo dunque rimangono ben poche chances di sopravvivenza.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIRTUALITY SULLA CRESTA DELL'ONDA

La realtà virtuale ha fatto il suo trionfale debutto in borsa. Al primo giorno di quotazione alla borsa di Londra infatti, i titoli della società britannica Virtuality, il gruppo produttore di omonime apparecchiature di realtà virtuale, sono letteralmente andati a ruba. Quotati inizialmente 170 pence per titolo, in poche ore hanno toccato un massimo di 312 pence, e questo ad onta del fatto che è risaputo che la società è attualmente in perdita, e lo resterà ancora per molto. John Waldern, il giovanissimo (oggi ha 33 anni) fondatore di questa gallina dalle uova d'oro, sull'onda dell'entusiasmo per tanto successo promette in breve una rapidissima crescita delle apparecchiature di realtà virtuale, con un conseguente calo dei loro (ancora spropositati) costi, e la possibilità di un impiego domestico. La scommessa che gli investitori fanno è grossa. Waldern ha infatti annunciato che quest' anno la società chiuderà il proprio bilancio con un passivo di quasi 400.000 sterline (quasi un miliardo di lire!) e che potranno non arrivare dividendi ancora per diversi anni. Malgrado ciò a decidere di rischiare maggiormente sono state proprio le più grandi società del settore quali Motorola (che ha acquistato il 3,8% della società) e IBM Europa (2,2%), e se si muovono questi colossi c'è da fidarsi!

RENEGADE SUPPORTA CD 32

La Renegade ha annunciato la realizzazione di alcuni titoli per Amiga CD32. Prima di natale dovrebbero uscire - almeno sul mercato britannico - *Sensible soccer*, *The chaos engine*, *Speed ball 2*, *Fire & ice* e *Uridium 2*. Questi titoli sono semplici conversioni delle versioni per Amiga 1200, e verranno introdotti ad un prezzo di 25 sterline. Sempre per Natale la Renegade lancerà un prodotto appositamente realizzato per Amiga CD32 che si intitolerà *Flight of the Amazon Queen*, e costerà 30 sterline. "Offrire le conversioni da Amiga 1200 ad un prezzo inferiore - ha precisato Tom Watson della Renegade - non significa che questi siano prodotti scadenti. I nostri prezzi sono così bassi per due motivi: vogliamo lanciare il CD perché siamo convinti che sconfiggerà definitivamente la pirateria e poi siamo convinti che attualmente il prezzo dei videogiochi in generale sia spropositato".
Per saperne di più, guardate il servizio di pag. 19.

FINALMENTE PRONTO IL PHILIPS FULL MOTION VIDEO

Il tanto annunciato (e atteso) modulo Full Motion Video per CD-I ha fatto finalmente la sua apparizione. L'espansione è infatti in commercio dalla scorsa settimana in Gran Bretagna ad un prezzo di 150 sterline. Il mercato italiano dovrà avere ancora un po'di pazienza prima di poter mettere le mani sul prodotto. Il modulo sarà infatti in commercio nel nostro paese a partire dal prossimo gennaio, ad un prezzo che dovrebbe aggirarsi sulle 450.000 lire. Con l'aggiunta del Full Motion Video il CD-I diventerà la prima macchina ad essere commercializzata, in grado di leggere i Video-CD

CyberMan

Logitech ha annunciato e presentato un nuovo sistema di puntamento per computer IBM compatibili. Si chiama CyberMan, ha l'aspetto di un mouse un po' particolare, è un controller 3D che permette ai giocatori di controllare con una sola mano tutti i movimenti su tutti gli assi senza dover ricorrere alla tastiera, e, ciliegina sulla torta, è in grado di trasmettere all'utente vibrazioni legate all'azione di gioco. In CyberMan, in pratica, vengono unite le caratteristiche di mouse, joystick e trackball tradizionali. I tre tasti programmabili di cui è dotato gli permettono di spostarsi nelle sei direzioni necessarie per simulare il movimento tridimensionale sugli assi X Y e Z, ma anche di guardarsi intorno, sporgersi in avanti e indietro e persino di togliersi di mezzo quando la situazione lo richiede. Grazie al meccanismo di risposta tattile incorporato, sarà possibile ai giocatori "vivere" più da vicino alcuni avvenimenti del gioco. Questo però non da subito. Bisognerà attendere l'uscita di software dedicato. In tal proposito alcune delle più importanti software house mondiali (Electronic Arts, Microprose, Origin, Virgin, ..) hanno già annunciato la realizzazione di software che utilizzi anche la funzione di feedback sensoriale. I primi giochi dovrebbero essere in giro già dalla fine di questo mese. Con i giochi non appositamente studiati comunque CyberMan potrà essere impiegato come un normale mouse. CyberMan è in vendita a 199.000 + IVA

BREVI

Reality +, l'apparecchiatura di realtà virtuale di cui abbiamo diffusamente parlato nello scorso numero, arriverà anche in Italia. A distribuirla nel nostro paese sarà la Virtek S.r.l. Chi fosse interessato può mettersi in contatto con la società telefonando allo 0386/800133.

***Alien 3*, il gioco di piattaforme/azione della Virgin è stato finalmente convertito per Amiga. Se vi interessa il giudizio di K su questo gioco dovete procurarvi il numero 47 della rivista, nel quale compare la recensione del nostro Yuri Abietti.**

Fanatici di *Goal* per Amiga è giunto il momento della vostra riscossa. È stata infatti realizzata la versione 1.1 del capolavoro di Dino Dini, nella quale è presente la sezione "coppa", mancante nella prima versione in circolazione.

L'osannato *Street Fighter II* è stato convertito per le macchine IBM compatibili. Il risultato purtroppo è inferiore a quelle che potevano essere le nostre peggiori aspettative, e questo ben al di là degli handicap dovuti alle limitazioni intrinseche della macchina.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

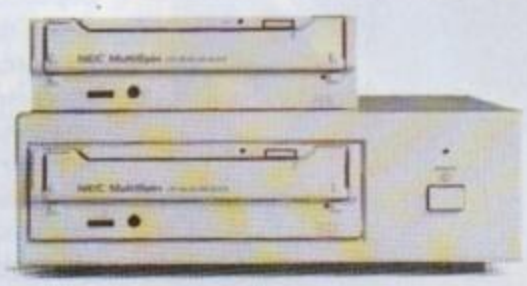
Tutti

i CD

sono

uguali.

I CD-ROM no.



NEC

INTERVISTA...

Grazie alla collaborazione di Stefano Figoni, autore degli scenari Italiani in versione shareware, disponibili per tutti gli abbonati in B.B.K. (la B.B.S. di "K"!), è possibile da oggi provare un volo su Milano e dintorni possedendo il Flight Simulator 4, l'Aircraft & Scenery Design e, possibilmente, lo scenario europeo Western European Tour della SubLogic.

Pilota di Aliante dal 1990, Stefano Figoni ha iniziato nello stesso anno il suo lavoro con "Aircraft & Scenery Design" disegnando il campo volo del "suo" brevetto (Aizate Brianza) per poi decidere di realizzare tutta l'Italia.

S.F.: "*Mi sono procurato tutta la documentazione dell'Italia (carte aeronautiche ed orografiche) ed ho realizzato la prima versione che comprendeva tutta la zona di Milano e parte del Piemonte.*"

Fatto circolare il lavoro come public domain, l'autore riceve diverse richieste, anche dall'estero, che lo spingono alla realizzazione di una versione 2 che arrivava a rappresentare tutto il Nord ed il Centro Italia (sino a Roma), e quindi di una versione 3 comprendente tutte le zone aeroportuali della penisola, ritrovata poi in una B.B.S. americana...

S.F.: "*Essendo abbonato a diverse B.B.S. mi son ritrovato un giorno a caricare dagli Stati Uniti uno Scenario Italiano con delle intestazioni locali ma senza alcuna modifica sui files che, tutto sommato con piacere, ho scoperto essere i miei...*"

Nel frattempo gli Scenari avevano ormai raggiunto anche Compuserve ed i riscontri italiani, europei ed anche americani richiedevano un "restauro" ed un miglioramento della versione 3 nata, tutto sommato, per un uso personale da parte dell'autore, visto che era stata messa in circolazione come public domain piuttosto che

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IN DIRETTA

Stefano Figoni, autore degli scenari Italiani shareware per Flight Simulator 4!

come shareware.
Ma nel 1991 viene presa la decisione di realizzare l'attuale versione 4 migliorata, che oltre a comprendere tutti gli aeroporti (inclusi i minori e quelli della Corsica e del Canton Ticino) e tutte le radioassistenze (anche quelle COM tipo Ground, Avvicinamenti, Torri di Controllo, Partenze, etc.), include catene montuose (Alpi & Appennini), fiumi, laghi e strade per il volo in VFR, città e paesini, i monumenti delle principali città e, con un'utility in commercio (Scenery Enhancement Editor o SEE4) e gli effetti notturni anche sugli aeroporti.
S.F.: "*Grazie alle cartine Jeppesen ed a quelle del Touring Club Italiano, ho terminato il lavoro per Natale 1992 e, a Marzo del '93, ho potuto distribuire la versione attuale comprensiva di tutta la documentazione (incluse le cartine Standard Instrumental Departure o S.I.D.), realizzata in proprio con Corel Draw e 'depurata' di tutte quelle informazioni inutili per l'impiego con F.S.4*".
Con appena due tools software e tanta passione, quindi, è stato possibile realizzare un prodotto che, a detta dell'autore, interessa gente anche di 70 anni, e delle più svariate categorie: dallo studente, al diplomatico, fino al Colonnello dell'Aeronautica Militare sembra che un po' tutti siano contagiati dalla febbre del video-volo!
Il file messo a disposizione dall'autore per la B.B.K. si chiama MILFS4.ZIP e comprende lo scenario ".SC1" di Milano Linate e di Bresso, dei principali monumenti della città e delle strade e paesini visibili dall'alto: file praticamente identico a quello incluso nella versione completa in vendita a Lit.80.000 che, ovviamente, comprende tutta la nazione (con Corsica e Canton Ticino), il manuale, la mappa di volo generale e le cartine strumentali per arrivi e partenze.
Per maggiori informazioni sullo scenario completo ci si può rivolgere direttamente all'autore:
Stefano Figoni
Via De Vincenti, 2
20148 - Milano
Tel.02/48705614

CD-ROM
CDR74/1 - CDR84/1

Premesso che tutti i CD-ROM sono CD-ROM, sappiate che CDR74/1 e CDR84/1 sono CD-ROM NEC. Anzi il meglio della gamma NEC é tra i lettori singoli più veloci sul mercato.

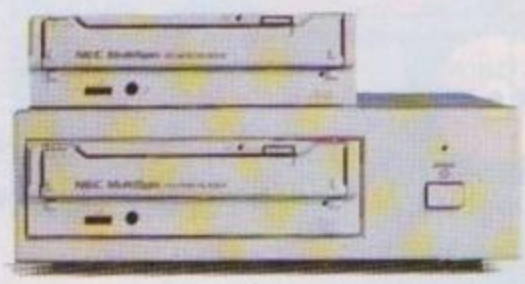
Eredi della grande esperienza della NEC, che è stata tra le prime ad esplorare questa frontiera tecnologica, questi due prodotti sono dotati delle più innovative potenzialità.

Doppia velocità di rotazione del disco, sistema di correzione errore (circuito ECC) a tecnologia MultiSpin, tempi d'accesso di 280 ms, transfer rate di 300 KB/s, memoria cache di 256KB, interfaccia SCSI 2 ad alta velocità e massima compatibilità fra piattaforme differenti, pulizia automatica delle lenti, doppio sportello antipolvere, compatibilità Kodak Photo CD (Multisessione).

Potremmo continuare ma forse è meglio che lo facciate voi. Dopo averli provati.

CDR74/1 Lit.980.000 (IVA esclusa)
CDR84/1 Lit.870.000 (IVA esclusa)
I prezzi possono subire variazioni senza preavviso.

NEC Italia S.r.l.
Direzione Generale
Via L. da Vinci 97 - Trezzano S/N (MI)
Tel. 02/484151 - Fax 02/48400875
Filiale di Roma:
Tel. 06/5920523-4-5 - Fax 06/5921043



NEC

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GOBLINS 3

FINALMENTE SUI VOSTRI SCHERMI!

Chi è l'eroe di Goblins 3?

Si chiama BLOUNT, giornalista a caccia di scoop. Lo vedrete trasformarsi, nel corso di questa esilarante avventura, in Super Eroe. E' un personaggio davvero speciale che vi trascinerà di sorpresa in sorpresa : potrà assumere le sembianze di un gigante o quelle di un lillipuziano, oppure trasformarsi in Lupo Mannaro... ma ecco delle ali che gli spuntano dalla schiena! Potrete persino far muovere la sua ombra e molti altri personaggi.

Davvero sorprendente!

Non conoscete ancora il mondo fantastico e delirante dei GOBLINS ?
Scoprite da ora GOBLIIINS1 e GOBLIINS2!

PC CDROM | PC HD | Macintosh | Amiga

Disponibile per PC HD, PC CD ROM, AMIGA

Ecco la strampalata avventura di FINGUS e WINKLE partiti alla ricerca di un rimedio per guarire il cipe, rapito da un Re loro re, diventato Demonio che vuole farne il suo buffone...

C.T.O.

COKTEL VISION

COKTEL VISION - 5, rue J.Braconnier - 92366 MEUDON-LA-FORET Cedex - FRANCIA
40069 ZOLA PREDOSA (BO) - VIA PIEMONTE 7/F

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

METTI UN JAGUAR NEL MOTOROLA

La console Jaguar sancisce il ritorno sul mercato dei videogiochi dell'Atari, dopo più di due anni di latitanza, e dimostra che ogni volta che viene presentata una nuova macchina sorgono sempre dei dubbi.

L'immagine ha del surreale: un tavolaccio in legno che riporta l'effimera promessa di amore eterno di due giovani, un bancone illuminato esclusivamente da una piccola luce, l'immancabile contorno di una camerierona tedesca e le allegre note di una marcetta teutonica che ripete lo stesso ritornello almeno un centinaio di volte.

Mi trovo in una di quelle vecchie birrerie tedesche che, chissà come, ancora oggi resistono alle angherie del tempo. Ed è qui che mi accingo a scrivere della macchina che, a detta dell'Atari, rivoluzionerà la concezione del futuro dei videogiochi. È qui a Francoforte che è stata presentata ufficialmente la nuova console a 64 bit dell'Atari: il Jaguar.

Le specifiche (vedi box) della console che questo mese verrà lanciata negli States (in Italia arriverà l'anno prossimo), hanno dell'incredibile e non ci si poteva aspettare altro dalla macchina che segna il rientro dell'Atari in un mercato che lei stessa ha creato.

UN GIORNO TUTTO QUESTO SARA' TUO!

Il rientro Atari non poteva avvenire con premesse migliori. Una console annunciata ormai da anni (nel corso dei quali ha anche cambiato nome) che già prevede, in un futuro quanto mai prossimo, l'ormai immancabile supporto CD. Ma in progetto c'è anche la possibilità di accedere a giochi multi-utente via cavo e la possibilità di giocare in un ambiente di Realtà Virtuale.

I concetti con i quali l'Atari ha preparato il lancio della sua nuova console sono il frutto di anni di lavoro e di iniziative di marketing non indifferenti. Innanzitutto, i due anni di anonimato durante i quali la società è quasi scomparsa dal mercato, sono serviti a sviluppare quello che le altre macchine per ora in commercio non possiedono (vedi i 64 bit e i 5 processori, per esempio), in più è stato firmato un contratto multimiliardario (la cifra esatta è di 500 milioni di dollari) con l'IBM che diventerà la produttrice ufficiale della console.

Anche le case di produzione software non sono state lasciate in disparte, perché ormai è chiaro che una macchina, oltre che per le insite capacità, si vende soprattutto per i prodotti che ha a disposizione. Proprio per questo il Jaguar ha dalla sua già un buon numero di software house che stanno svilup-

PROGRAMMANDO SUI CAMPI DEL SIGNORE

Le nuove qualità che caratterizzano il Jaguar vanno soprattutto a vantaggio di coloro che dovranno sviluppare giochi. Infatti, tra le innumerevoli capacità della macchina, le cinque più importanti sono:

- **Texture Mapping: per colorare in texture un'immagine di qualsiasi forma in una struttura tridimensionale**
- **Morphing: trasformare in maniera fluida un'immagine in un'altra, sullo stile di "Terminator 2"**
- **Warping: per allungare, ruotare e stringere un'immagine in ogni direzione.**
- **Fonte d'Illuminazione: per il posizionamento realistico dei riflessi di luce sugli oggetti in base alla loro posizione rispetto alla fonte.**
- **Trasparenza: per utilizzare complessi effetti come fumo e ombre per dare realismo al gioco.**

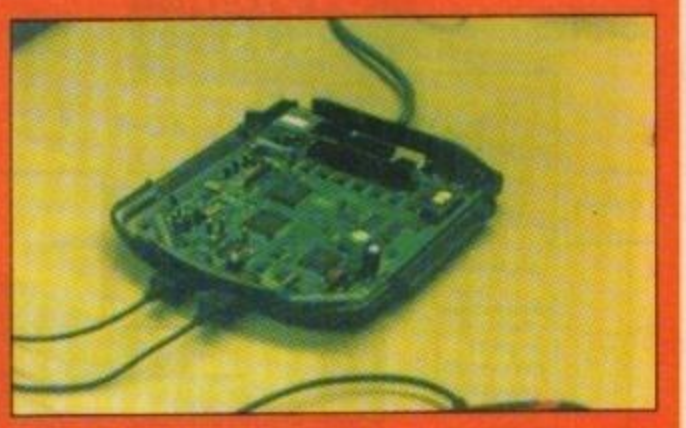
BEATI GLI ULTIMI SE...

I primi sviluppatori che hanno aderito, con gioia, all'iniziativa dell'Atari sono molti. Tra loro nomi più o meno famosi, software house più o meno grandi. Eccone la lista. Naturalmente questi sono i primi, in futuro l'Atari è convinta che saranno in molti a fare la fila per poter entrare nel novero degli eletti.

Anco Software Ltd
Beyond Games Inc
Dimension Technologies
Eurosoft
High Voltage Software
Krisalis Software Mtd
Loriciel SA
Maxis Software
Microids
Midnight Software Inc
Ocean Software Ltd
Rebellion Software Ltd
Retour 2048
Silmarils
Telegames Inc
Tiertex Ltd
Titus
Tradewest
Trimark Interactive
US Gold Ltd

GLI ARTIGLI DEL GIAGUARO

Se Robin Hood aveva molte frecce al suo arco, il Jaguar può già vantare di avere numerosi artigli che saranno disponibili in concomitanza con il suo lancio sul mercato americano.



•CYBERMORPH

(incluso con la console)

Si tratta di un simulatore di volo futuristico in cui, oltre alla missione umanitaria di recuperare i sopravvissuti di una guerra tra mondi, bisognerà guardarsi dai numerosi nemici che cercheranno di eliminare il nostro baldanzoso eroe. È un titolo che mette in evidenza le capacità della macchina per quel che riguarda la gestione delle ambientazione 3D a poligoni pieni.

•CRESCENT GALAXY

È il titolo che c'è stato permesso di vedere al suo stadio finale. Uno sparatutto di ottima realizzazione, ma simile ai tanti altri titoli a scorrimento orizzontale che pullulano sul mercato, dotato di un'ottima grafica con tanto di mostri di fine livello grandi quasi quanto tutto lo schermo, anch'essi disegnati a regola d'arte.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

•ALIEN VS PREDATOR

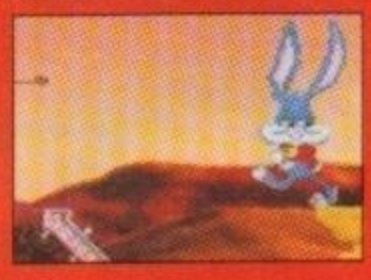
Un gioco d'avventura ed esplorazione. Naturalmente il luogo da esplorare è una fatiscente nave spaziale in cui imperversano i vari Alien e Predator, che il titolo richiama, oltre a dei fantomatici marine spaziali. In un ambiente alla *Ultima* si dovranno esplorare tutti i livelli dell'astronave, scegliendo se interpretare Alien, Predatore o il Sergente Kirk.
La velocità di rotazione del gioco è fluida e veloce, qualche dubbio sulle immagini dei personaggi.

•RAIDEN

È perfettamente inutile descrivere che tipo di gioco è *Raiden*, credo che tutti quanti lo conoscano. Il titolo mette però in evidenza la fluidità di movimento e le capacità grafiche del Jaguar. Come abbiamo già detto, l'hardware avanza ma le idee, e soprattutto i vecchi giochi, sono sempre quelli, almeno per ora.

•TINY TOONS ADVENTURES

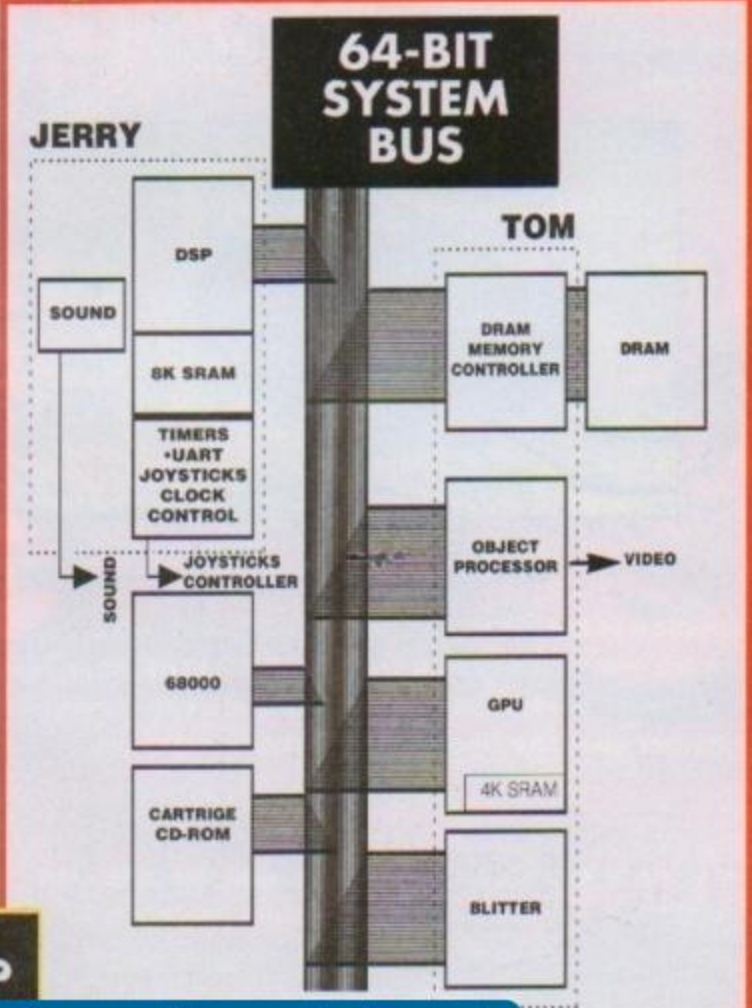
I discendenti di Bugs Bunny e Daffy Duck tornano sugli schermi, ma questa volta sfruttano le capacità del Jaguar per mettersi in mostra. Lo stile di gioco è quello tipico dei giochi a piattaforme su console, cambia solo il "casus belli".



Altri titoli in programma per Natale e la prima metà del prossimo anno sono:
CHECKERED FLAG 2
EVOLUTION: DINO DUDES
KASUMI NINJA
TEMPEST
CLUB DRIVE

JAGUAR: IL DIAGRAMMA

Il diagramma del Jaguar è formato principalmente da due chip, denominati Tom & Jerry. Ma come? Prima ne fanno un film (per la prima volta, dopo 50 anni, si mettono a parlare) e poi li mettono pure in una console?



pando giochi e "presto saranno le stesse case di software a chiederci di poter programmare per il Jaguar, viste le sue fantastiche possibilità!"

Ma quali sono dunque queste possibilità che dovrebbero indurre i programmatori di tutto il mondo a fare la fila pur di produrre i giochi per il Jaguar? Le più importanti sono 5 (vedi box) e, se manterranno le promesse, c'è da credere che possano rivoluzionare realmente il modo di programmare videogiochi. L'aspetto più interessante è sicuramente l'architettura a 64 bit che rende la macchina potente e innovativa anche rispetto alla concorrenza agguerritissima.

I giochi prodotti per il lancio americano, che inizialmente avverrà in due stati campione (New York e California), saranno presentati a gruppi di cinque (vedi Box), oltre a *Cybermorph* che sarà incluso con la macchina.

La cosa straordinaria - che rappresenta il punto di forza della nuova politica Atari - è il prezzo della console. In America infatti, verrà proposta al pubblico a 200 dollari, mentre le cartucce verranno vendute a un prezzo che oscillerà tra i 39 e i 59 dollari. Prezzi che consentiranno agli utenti di poter acquistare il Jaguar senza dover firmare troppe cambiali.

I giochi che abbiamo visto erano tutti a livello di "alfa version", il che rende impossibile dare un giudizio definitivo. Bisogna però ammettere che il sonoro è davvero di ottimo livello. Devo comunque dire che quel poco che ho visto non mi ha entusiasmato, anche se la grafica di *Crescenty Galaxy* (l'unico titolo ormai quasi ultimato) è davvero mozzafiato.

Effettivamente sembra che neppure l'Atari sia cosciente di quel che ha creato. La fluidità del movimento dei poligoni e degli sprite è notevole, ma è ovvio che le reali potenzialità della macchina non sono ancora state sfruttate appieno. Non so se il Jaguar sarà davvero la macchina a cui tutti dovranno guardare in futuro come punto di riferimento. Per ora ci sono delle buone premesse. Speriamo che presto arrivino dei giochi che sappiano fargli onore.

Giorgio Baratto

CONSOLE A CONFRONTO

	JAGUAR	3DO	CD 32
BUS	64 bit	32 bit	32 bit
Animazione.(pixel/sec)	>850 milioni	64 milioni	(5 milioni)
Colori	16 milioni	16 milioni	262.144
Grafica True Colors	Si (32 bit)	Si (24 bit	No
Massima Risoluzione	768X576	640X480	800X600**
Processori	5	4	(4)
Qualità Sonoro CD Stero 16 bit	Si	Si	No (si con il CD)
Numeri di Canali per la sintesi sonora	12	?	4
MIPS (Milioni di istruzioni al secondo)	55	(25)	3
Hardware Custom per gli oggetti in 3D	Si	No	No
Architettura del Multi Processore	Si	No	No
Processore Oggetti	Si	No	No
Hardware per lo Scrolling	Si	(No)	Si
Hardware per gli Sprite	Si	(No)	Si
Hardware per Zoom e Rotazione	Si	(No)	No

*(...) Dati non ufficiali / non comunicato * Prototipo, probabilmente 4096 colori nella versione finale ** Risoluzione teorica. Per i giochi solo 320X200*

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NINTENDO GIG REGALA

LA PRIMA COLLEZIONE DI "SUPER MARIO WATCH®"

Ehi ragazzi, avete visto che super orologi? Colori e disegni sono la fine del mondo... e poi sono speciali anche dentro: sono al quarzo, analogici e subacquei fino a tre atmosfere. Entra anche tu nel team Nintendo con i primi esclusivi Super Mario Watch!

PER AVERE UN SUPER MARIO WATCH BASTANO 3 CASSETTE

Nintendo®

MA SOLO QUELLE CON IL MARCHIO GiG® nel paese delle meraviglie

SUPER MARIO WATCH®

LEGGI QUI DIETRO IL REGOLAMENTO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPER MARIO WATCH®

REGOLAMENTO

Per ricevere a casa tua uno dei 4 modelli della prima collezione "Super Mario Watch®":

1) Acquista nel periodo 1/10/1993 - 31/1/1994 tre cassette a tua scelta per videogiochi Nintendo distribuite da GIG. Le riconosci perchè sulla scatola c'é il marchio GIG oppure la scritta "Importato da Linea Gig s.p.a."
2) Fai timbrare la garanzia dal negoziante, compilala in ogni sua parte e conservala assieme al relativo **scontrino fiscale** (gli scontrini fiscali con la data non compresa nel periodo 1/10/93 - 31/1/94 non verranno ritenuti validi).
3) Quando avrai raccolto le tre garanzie con gli scontrini compila questa cartolina.
4) Quindi ritaglia questa pagina lungo la linea tratteggiata, unisci le tre garanzie con gli scontrini e spedisci il tutto in busta chiusa e affrancata a:
   SUPER MARIO WATCH c/o Simad - cas. post. 159 - 24047 TREVIGLIO (Bergamo).

Spedendo la garanzia per partecipare alla promozione, attivi automaticamente la validità della garanzia stessa. Sono valide anche le garanzie delle cassette gioco incluse nelle confezioni delle consolle (Super Mario World, Super Mario All Stars, Super Mario Bros., Duck Hunt e Tetris).
Le spedizioni non conformi al regolamento non verranno accettate.

O.K. RAGAZZI? E' TUTTO SUPER CHIARO?

Mi raccomando però, affrettatevi, perchè avete tempo solo fino al 31 Gennaio 1994! E niente scherzi, ricordate che solo le cassette Nintendo con il marchio GIG vi regalano Super Mario Watch!

nome _____ cognome _____

via _____ n° _____ città _____

provincia _____ cap _____ tel. _____

Tipo di consolle posseduta: data di nascita _____

☐ SUPER NINTENDO Mese e anno di acquisto _____ n° cassette possedute _____

☐ NINTENDO 8 bit Mese e anno di acquisto _____ n° cassette possedute _____

☐ GAME BOY Mese e anno di acquisto _____ n° cassette possedute _____

Altre marche

☐ _____ Mese e anno di acquisto _____ n° cassette possedute _____

Possiedi un personal computer ? ☐ Si ☐ No Modello _____

Scegli il modello che preferisci:

☐ YOSHI

☐ MARIO MANIA

☐ SUPER NES

☐ MARIO TIME

COD. 555

Nel caso il modello di orologio prescelto sia esaurito, LINEA GIG si riserva di inviare un altro modello disponibile

Aut. Min. Conc. Scade il 31-1-94

ARMANDO TESTA SPA

http://www.oldgamesitalia.net/ NINTENDO MODELLI DEPOSITATI. OGNI CONTRAFFAZI http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

3DO IN PISTA

Nove mesi dopo l'annuncio la macchina più attesa dell'anno è una realtà. Le prime impressioni sull' FZ-1 Real 3DO Interactive Multiplayer lanciato dalla Panasonic in America nei primi giorni di ottobre.

Penso che pochi altri avvenimenti abbiano catalizzato l'attenzione della stampa mondiale specializzata quanto il lancio del primo modello di Interactive Player. Riviste inglesi, americane, francesi, tedesche, giapponesi e italiane hanno dedicato pagine e pagine di anteprime a quello che prometteva di diventare il nuovo standard mondiale, per quanto riguarda il divertimento elettronico.

Ora è venuto il momento della verità. Le prime macchine sono già disponibili da quasi un mese presso molti importatori paralleli, anche se per la distribuzione ufficiale bisognerà attendere una data non specificata del 1994, e si possono cominciare ad azzardare dei pareri sul successo che il nuovo standard potrebbe riscuotere.

Il primo impatto con la macchina è senz'altro positivo: nella confezione sono inseriti due CD, il primo contiene quel *Crash 'n' Burn* che tanto aveva fatto sospirare i videogiocatori alla vista delle incredibili immagini in *texture-mapping*, mentre il secondo contiene una raccolta di programmi dimostrativi sulle varie tipologie di software che verrano presentate nei prossimi mesi.

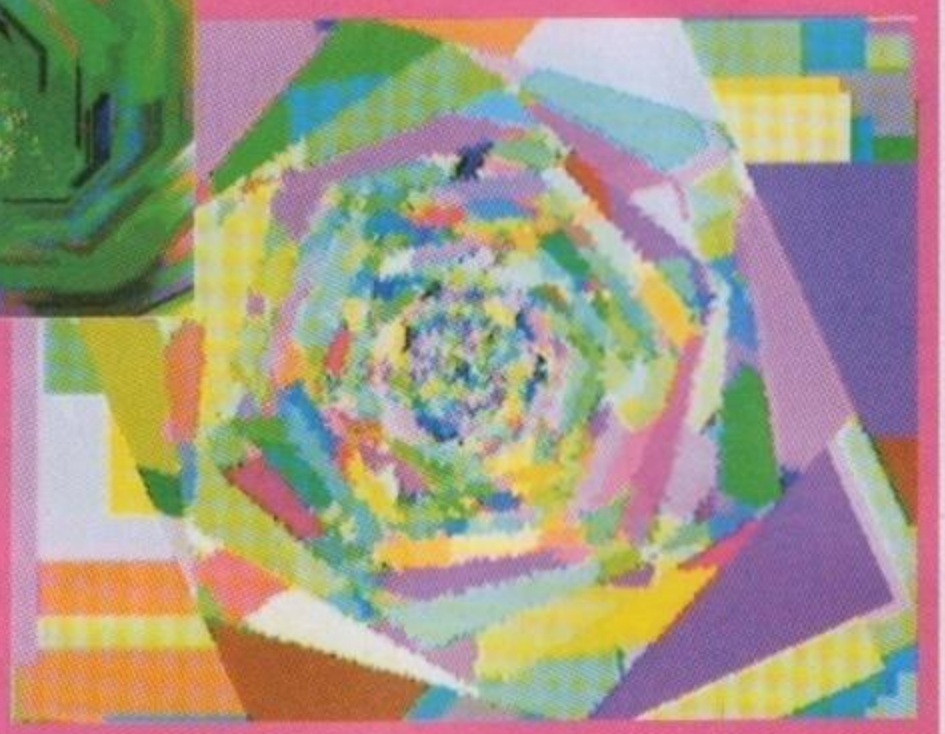
Delle caratteristiche tecniche della macchina si è già parlato, anche e soprattutto su K, in lungo e in largo. Ricordiamo solo che lo standard 3DO è basato su un'architettura RISC a 32 bit, possiede *chip custom* per animazione, sonoro e grafica in *texture-mapping* e sfrutta come supporto il CD-ROM, avvalendosi di un lettore a doppia velocità (300 Kb/s).

A decretare le fortune di una macchina concorrono principalmente tre fattori: la qualità dell'hardware, quella del software (che idealmente dovrebbe dimostrare la potenza dell'hardware) e la bontà del marketing, che deve "spingere" il più possibile.

Per quello che riguarda la qualità dell'hardware, recentemente erano girate notizie preoccupanti che mettevano in dubbio le reali potenzialità del nuovo standard. Posso tranquillamente affermare che le voci erano assolutamente infondate: le specifiche tecniche sono quelle già descritte nel numero di febbraio di K (in anteprima per l'Europa). Vediamo allora il software e, più in specifico, *Crash 'n' Burn*.

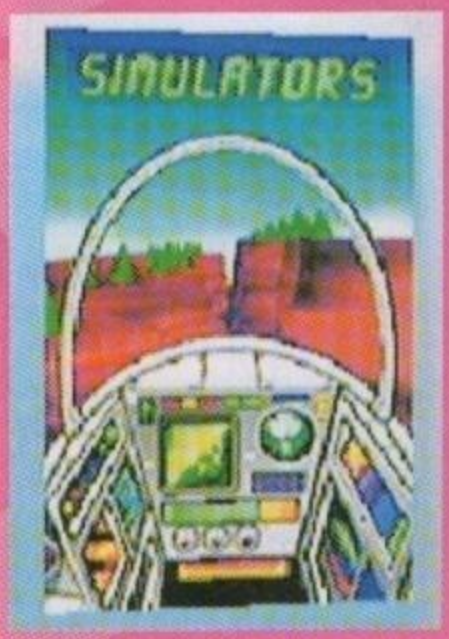
La Crystal Dynamics, una software house nata appositamente per creare prodotti per 3DO (non a caso fra i suoi membri ci sono alcuni degli sviluppatori dell'hardware), si è data da fare per mettere in mostra tutte le capacità della creatura di Trip

Una sequenza animata di una decina di minuti mostra un vero cartone animato di Batman, con tanto di colonna sonora e parlato. Immaginate di guardarlo sul vostro canale preferito e avrete un'idea di questo demo. Da notare che è realizzato interamente con l'hardware della macchina e senza modulo FMV.



Questa dimostrazione è assolutamente incredibile. Milioni di pixel colorati ruotano a una velocità mai vista sin ora, controllati nei loro movimenti dal joypad a sette pulsanti del 3DO.

(Sotto) Un quadro su una parete di una stanza virtuale ci illustra i prossimi giochi in ambito simulativo che saranno disponibili per 3DO.



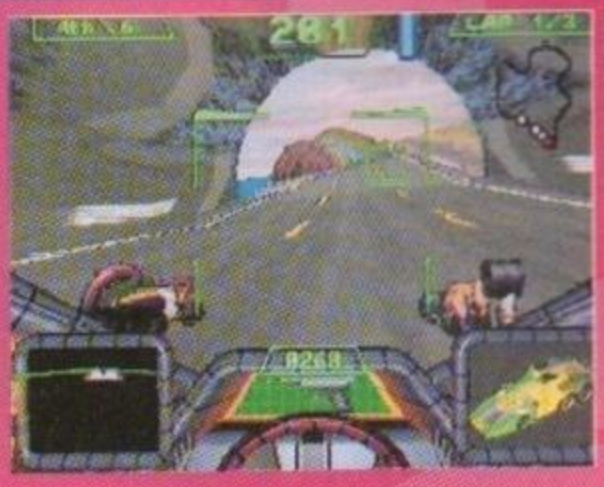
Total Eclipse

http://www.oldgamesitalia.net/

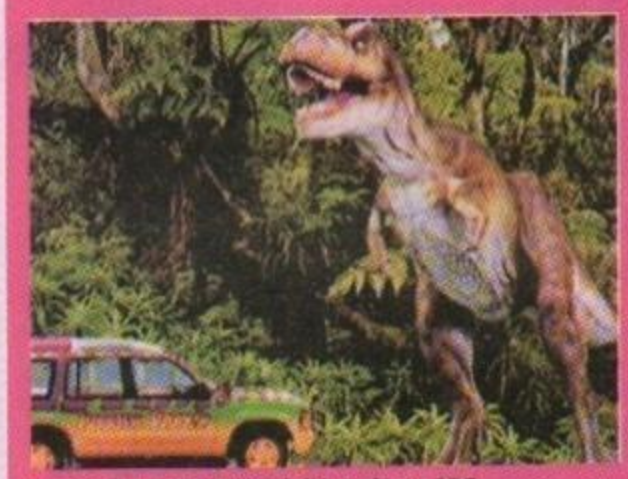
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

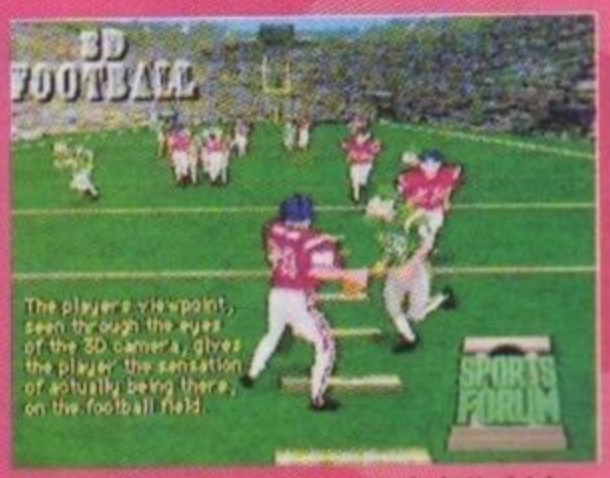
Red Baron, uno dei primi simulatori di volo che saranno disponibili per la macchina. Con la tecnologia Dynamix se ne vedranno delle belle, speriamo che non deluda le aspettative.



Crush'n Burn



Jurassic Park: il T- Rex colpirà anche su 3DO.



3D Football promette azione e strategia, batterà John Madden?

Il 3DO si proponze come la Sitting Room Machine per eccellenza.

Hawkins. Il primo risultato è un gioco di corse ambientato in un futuro post-atomico, con automobili corazzate, missili a ricerca calorica, raggi laser e mitragliatrici al plasma.

Chiariamo subito che non si tratta di un capolavoro: il controllo della vettura è approssimativo e impedisce di avere quel senso di velocità che si è potuto sperimentare, per esempio, in *F-Zero* su Super Nintendo; spesso non si riesce bene a capire ciò che sta accadendo in pista, si viene colpiti ripetutamente alle spalle senza poter reagire (le mine che si possono depositare non sono poi così devastanti) e può capitare di trovarsi irrimediabilmente in ultima posizione dopo un giro di pista. Nonostante questo, però, il gioco raggiunge quello che era il suo scopo principale: dimostrare che il 3DO consente realizzazioni mai viste, sin ora, su macchine di uso domestico.

La quantità di grafica in movimento è straordinaria, tutto si muove fluidamente e senza neppure un rallentamento, l'azione è accompagnata da musiche rockeggianti (probabilmente recuperate da CD). Sono presenti piloti "veri" che ci sfidano e si fanno beffe di noi (tutti rigorosamente digitalizzati con qualità fotografica) contribuendo, così, a rendere il prodotto più "reale".

Ciò che stupisce di più è comunque l'anticipo con cui i segmenti di pista vengono calcolati: vi capiterà di ammirare una rampa sopraelevata a quasi un chilometro di distanza, può sembrare un particolare secondario, ma dà la sensazione di correre in un vero "mondo" digitale.

A parte la grafica e il sonoro, però, il gioco non sembra offrire moltissimo: è presente un'opzione torneo in cui è possibile acquistare delle armi e dei pezzi aggiuntivi per la nostra macchina. Il torneo, però, non è eccezionale e i corridori, in gara, perdono un po' della personalità che li contraddistingue nelle presentazioni. In pratica si tratta di una prova generale per i futuri sviluppi che il software 3DO consentirà. Bello ma privo di spessore.

Per arrivare al terzo e ultimo punto - il marketing - andate a rileggervi l'inizio dell'articolo: senza spendere una lira Trip & Co. hanno fatto parlare tutto il mondo della loro creatura, che ora appare come il formato CD più vicino al successo, pur essendo stato appena introdotto. Panasonic dovrà modificare le sue strategie di mercato per adattarsi anche a un pubblico più giovane e "giocoso" ma possiede indubbiamente le carte giuste per potercela fare.

Il prezzo? Sicuramente è elevato (in Italia, di importazione parallela, è di poco inferiore al milione e mezzo) e inizialmente scoraggerà molti potenziali acquirenti. Non bisogna, però, dimenticare che è destinato a calare e che, comunque, per questo prezzo si acquista una macchina dalle potenzialità maggiori a quelle di un PC stratosferico (dal prezzo sicuramente superiore), almeno in ambito videoludico.

Insomma, il 3DO, come già il rock'n'roll, *is here to stay*.

Andrea Minini Saldini

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMMODORE DIGITALE

Fin dall'inizio il mercato Amiga è stato in gran parte trainato dai giochi (le applicazioni "serie" per Macintosh e PC sono praticamente sempre state di qualità superiore ai programmi e alle versioni per la macchina Commodore). L'uscita delle console a 16 bit (Mega Drive e Super Nintendo) da una parte e il recente "fenomeno PC" nel campo videoludico dall'altra, hanno limitato enormemente il monopolio Amiga in molti generi: simulatori di volo e GdR sono stati conquistati dai PC;

sparatutto, platform e picchiaduro dalle console.

Cosa rimane allora a una macchina assediata dalla pirateria e dallo sviluppo incontrollato di software non sempre qualitativamente eccelso? Alcuni maligni sostengono che l'Amiga si regge sulle simulazioni calcistiche (*Goal* e *Sensible*, soprattutto) che non hanno eguali su nessun'altra piattaforma (ma durerà ancora per molto questa egemonia? Andatevi a leggere la recensione di *Goal* per PC a pag. 89...).

Per contrastare questa tendenza e affrontare i burrascosi anni '90, la Commodore ha pensato bene di sviluppare l'Amiga CD^{32} e ufficializzare (e possibilmente migliorare) la situazione di fatto dell'Amiga come "macchina da gioco".

Ovviamente, essendo privo di tastiera e di programmi applicativi, il successo dell'Amiga CD^{32} si basa esclusivamente sui giochi che le case di software riusciranno a produrre sfruttando le potenzialità della macchina. Al

D-GENERATION

Questa avventura, già uscita per Amiga "tradizionale" è davvero coinvolgente e difficoltosa. Si tratta di un sapiente mix di elementi di azione e di rompicapo all'interno del palazzo di una megacorporazione chimica in cui qualcosa è andato storto... Dieci livelli sempre più difficili.
D-GENERATION
Genere: Avventura/Azione
Casa: Mindscape
Sviluppatore: Interno
Voto: 900

E LA COMPATIBILITÀ?

L'Amiga CD^{32} è compatibile con i CD Audio, con i CD+G e con i CD-Movie (con l'aggiunta di una periferica per il Full Motion Video). Naturalmente è compatibile anche con in titoli per CDTV... O almeno dovrebbe esserlo: l'architettura interna, radicalmente diversa, e il sistema di controllo lo rendono effettivamente compatibile soltanto con circa il 30% dei vecchi titoli CDTV. Tuttavia è possibile utilizzare mouse e joystick Amiga arrivando così a far funzionare titoli che, con il joypad "CD" non riceverebbero impulsi adeguati.
Ecco una lista dei titoli provati:

TITOLI COMPATIBILI
Xenon 2 Megablast
Town With No Name
Animals in Motion
Super Games Pak
Defender of the Crown

QUESTI POTREBBERO DARE PROBLEMI
Eyes of the Eagle
Wrath of the Demon
Falcon
Classic Board Games
Psycho Killer
Team Yankee

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

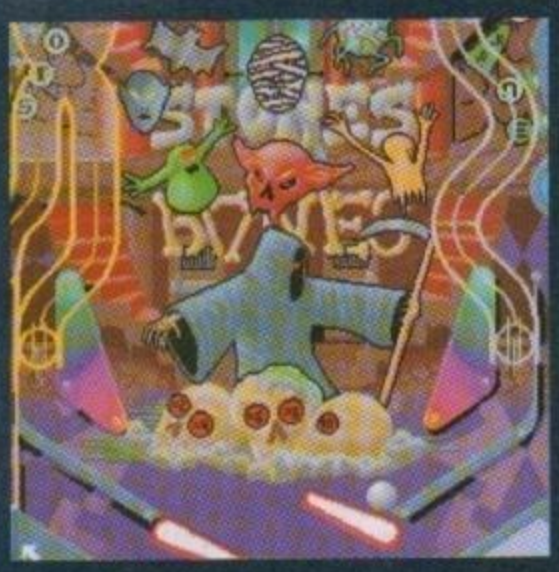
DIGGERS E OSCAR

Il software che viene presentato all'interno della confezione è costituito da un CD che contiene due giochi: *Diggers* e *Oscar*. Il primo è un rompicapo che sfrutta le capacità di calcolo dell'Amiga nell'intelligenza artificiale degli omini al vostro comando. Si tratta di una sorta di *Lemmings* in cui dovrete trovare tesori sotterranei e battere le squadre di scavatori avversarie.

***Oscar*, invece, è un platform in piena regola, coloratissimo e piuttosto veloce. Il gioco in sé non sarebbe niente male ma contiene, purtroppo, un paio di bug piuttosto gravi... Ad esempio, se provate a uscire da un livello prima di aver raccolto tutte le statuette di Oscar finirete in una zona bianca dello schermo da cui non riuscirete più a uscire se non resettando la macchina...**

DIGGERS
Genere: Rompicapo
Casa: Millennium
Sviluppatore: Interno
K Voto: 850

OSCAR
Genere: Piattaforme
Casa: Flair Software
Sviluppatore: Interno
K Voto: 790



PINBALL FANTASIES

Fantastica collection di quattro flipper (la seconda della serie, presto in arrivo la terza, *Pinball Illusions*), convertita con la stessa grafica anche per Amiga 1200 (recensione sul prossimo numero). Il gioco lo conoscete tutti, basta dire che i tavoli sono stati rifatti in 256 colori.

PINBALL FANTASIES
Genere: Flipper
Casa: 21st Century Entertainment
Sviluppatore: Digital Illusions
Voto: 920

LE ULTIME NOVITÀ!

Il nostro inviato speciale Matteo Bittanti ha mandato una velina all'ultimo minuto. Ecco un paio di pettegolezzi freschi freschi sull'Amiga CD^{32}.

•L'interfaccia CD per Amiga 1200 uscirà nei primi mesi del '94 e costerà fra le 200 e le 300 Sterline (quasi come un 1200 nuovo); sarà completamente compatibile con tutti i prodotti per CD^{32} (questo significa che incorporerà un chip Aikiko).

•*Mortal Kombat*, dopo il successo riscosso sulle console (Game Gear, Game Boy, Super Nintendo e Mega Drive), si prepara a sbarcare anche su Amiga. La conversione verrà curata dalla Virgin (colonna sonora a cura di Brimble). La versione per CD^{32}, invece, verrà curata direttamente dalla Acclaim... Certo che se ci si mettono anche gli americani...

momento sono disponibili solo quattro giochi, i due inclusi nella confezione (*Diggers* e *Oscar*) e altri due di prossima uscita: *Pinball Fantasies* e *D-Generation*, e su questi si deve basare il primo giudizio sulla macchina.

A nostro parere, le potenzialità aggiuntive della macchina (rispetto a quelle di un Amiga 1200), dovute al nuovo chip Aikiko che permette di gestire in tempo reale la *planar conversion* (cioè la conversione della grafica a *bitplane* in quella a byte per pixel, usata, ad esempio, dalle macchine IBM compatibili), sono per il momento rimaste inespresse: nessuno dei giochi sopracitati è stato migliorato sensibilmente rispetto alle versioni per Amiga 1200.

La Commodore, a differenza della 3DO Company e dell'Atari, non produce software e quindi è relativamente responsabile di questa situazione, ciò nonostante ci chiediamo per quale motivo non abbia chiesto a qualche software house di sviluppare dei titoli appositi in grado di mostrare le effettive capacità della macchina e quindi promuovere al meglio le vendite della sua console nella delicata fase di lancio (soprattutto in un momento in cui la concorrenza si sta facendo sempre più aggressiva).

È vero che l'Amiga CD^{32} costa sensibilmente meno del 3D0, ma costa anche sensibilmente di più di un Super Nintendo! Come si giustifica quindi la scelta di un acquisto di questo tipo rispetto a quello di una console più "classica"?

Certamente il 32 bit Commodore ha dalla sua il supporto CD e il Full Motion Video (quando sarà disponibile il modulo MPEG), oltre al fatto che darà la possibilità ai programmatori inglesi di sfogare tutta la creatività a loro disposizione su una piattaforma "libera", senza censure o direttive dall'alto (come accade, ad esempio, per Nintendo). L'importante è che queste potenzialità - sia tecniche che creative - vengano sfruttate e non rimangano inespresse, come è accaduto al 1200, a tutt'oggi privo di una "killer application". Per fare ciò crediamo sia necessario incentivare lo sviluppo di software per la piattaforma in questione e, soprattutto, eliminare la pirateria dalla partita.

Inoltre, la Commodore intende cercare di contrabattere alla vasta ludoteca di console affermate come quelle Sega e Nintendo con una buona politica di prezzi: le conversioni di vecchi giochi verranno vendute come "budget game" cioè circa 29-39.000 lire, mentre i titoli sviluppati appositamente per la console avranno un prezzo al pubblico che si aggirerà tra le 69.000 e le 79.000 lire. Quindi vale forse la pena di applicare il famoso proverbio "chi più spende, meno spende". Una cartuccia per console costa come due giochi a "prezzo pieno" quindi, se la qualità dei prodotti sarà abbastanza competitiva, con gli stessi soldi necessari all'acquisto di un gioco per SNES o Mega Drive si potranno all'incirca comprare *Microcosm* e *Jurassic Park* o quattro CD contenenti vecchi successi del 500, oltretutto riveduti e corretti per il *chipset* a 32 bit.

La risposta sta quindi tutta nel software: è questo il segreto del successo di una macchina. Se le software house rispetteranno i termini di scadenza che sono stati annunciati nei comunicati stampa, entro Natale usciranno più di quaranta titoli. Solo allora si potrà dare un giudizio più completo ed esauriente sull'Amiga CD^{32}.

Yuri Abietti

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COKTEL VISION

Presenta

INCA

WIRACOCHA

DISPONIBILE NEL NOVEMBRE 1993

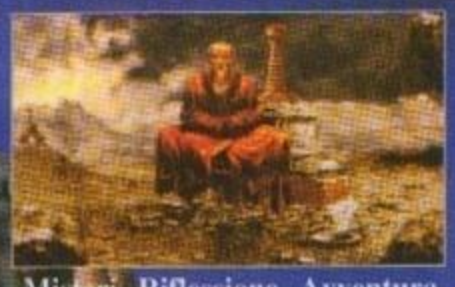
Per PC CD ROM e PC HD

Speech Pack disponibile per versione PC HD

Scene cinematografiche

Tantissimi personaggi

Combattimenti spaziali



Misteri - Riflessione - Avventura

PRODOTTO DA: COKTEL VISION - ATTORI: I.BOND - Y.MOIRA - Y.KARADEC - KEN DO - J.GALLO

SOGGETTO E ADATTAMENTO: Y.CHOSSE - STEPHANE RESSOT - AMBIENTAZIONI E SCENARI: COKTEL VISION - J.REY - J. KLUYTMANS - Y. CHOSSE

IMMAGINI DI SINTESI: COKTEL VISION - F.CHAUVELOT - VIDEO: P.LEGRAND - Y.CHOSSE - PROGRAMMAZIONE M.D.O.: O.GUERRIER - Y.HUBERT - D.VACHER - P.LAMARQUE - M.MARCIAQ - MUSICA ORIGINALE: G.DOUIEB - EFFETTI SONORI: C.CALLET

Copyright ©COKTEL VISION M C M X C I I I

COKTEL VISION - 5, rue J.Braconnier - 92366 MEUDON-LA-FORET - Cedex - FRANCIA

40069 ZOLA PREDOSA (BO) - VIA PIEMONTE 7/F - IT

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

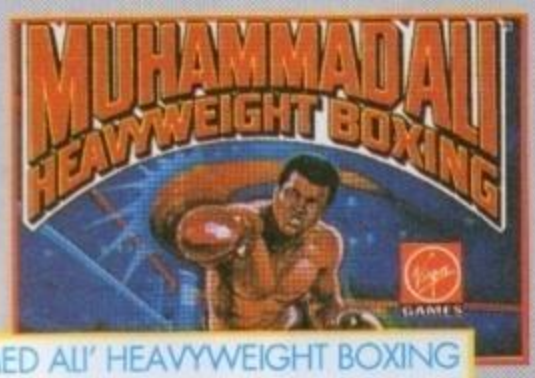
http://www.oldgamesitalia.net/

Leader presenta ...

FIFA INTERNATIONAL SOCCER
MEGA DRIVE
Giocalo...e ti sembrerà di essere nella tribuna di S. Siro.

THE LAWNMOWER MAN
SUPER NES / GAME BOY
(IL TAGLIAERBE)
Entra nel mondo della "realtà virtuale".

ROBOCOP 3
MEGA DRIVE / MASTER SYSTEM / GAME GEAR
Vivi le avventure del poliziotto androide più famoso del mondo.



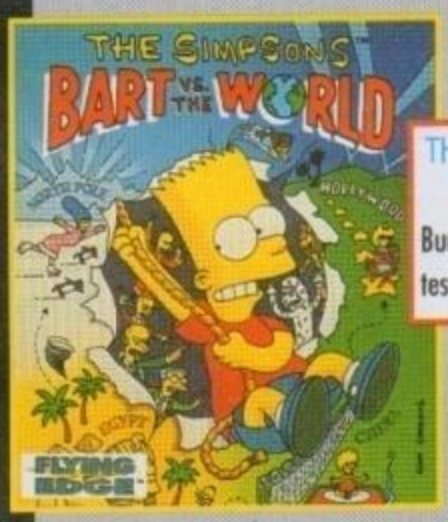
MUHAMMED ALI' HEAVYWEIGHT BOXING
GAME BOY
Appassionanti sfide su ring incandescenti, fra ali di folla in delirio. Muhammed Ali é questo e ... molto altro.

ADDAMS FAMILY
MEGA DRIVE / MASTER SYSTEM / GAME GEAR
La famiglia più svitata d'America é finalmente sbarcata sulla tua console SEGA preferita.

... I GIOCHI SOTTO L'ALBERO

WINTER OLYMPICS
SUPER NES / MEGA DRIVE /
MASTER SYSTEM / GAME GEAR
Vivi le emozioni "sottozero" delle Olimpiadi Invernali '94: 10 diverse specialità sportive per un divertimento infinito.

COOL SPOT / SUPER NES
Aiuta Cool Spot a scovare i suoi amici tenuti prigionieri in una serie di mondi colorati e divertenti, ma anche pieni di insidie.



THE SIMPSONS: BART VS. THE WORLD
MASTER SYSTEM / GAME GEAR
Burt è ora impegnato in una appasionante caccia al tesoro in giro per il mondo.

TERMINATOR 2 THE JUDGEMENT DAY
MEGA DRIVE / MASTER SYSTEM / GAME GEAR
Aiuta Arnold Schwarzenegger, alias Terminator, ...eare.

Console

LEADER DISTRIBUZIONE

NUMERO VERDE

I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

T.F.X. - TACTICAL FIGHTER EXPERIMENT

Il simulatore di volo reso 'superiore' dall'estremo realismo, dalla velocità di gioco e dalle caratteristiche innovative.

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

IBM PC & COMPATIBILE - 386 25 Mhz o SUPERIORI - 2 MEGA RAM - VGA
DISCO RIGIDO - DOS 5.0 o SUPERIORI

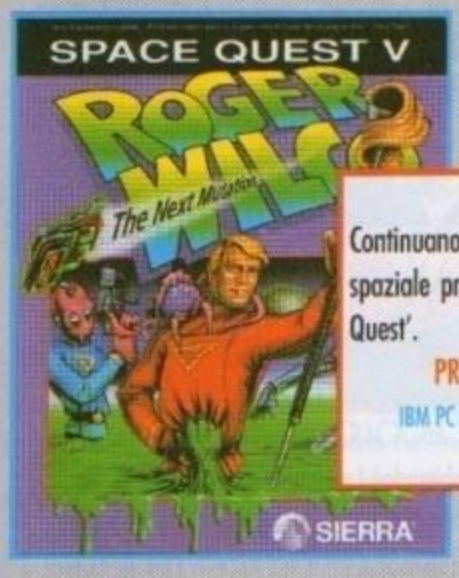
TERMINATOR 2: JUDGMENT DAY

La conversione per computer di uno dei giochi da bar più acclamati degli ultimi tempi!

MANUALE IN ITALIANO

AMIGA 1 MEGA - IBM PC & COMPATIBILE

... I GIOCHI SOTTO L'ALBERO



SPACE QUEST V

Continuano le avventure di Roger Wilco, il simpatico eroe spaziale protagonista della divertentissima saga 'Space Quest'.

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

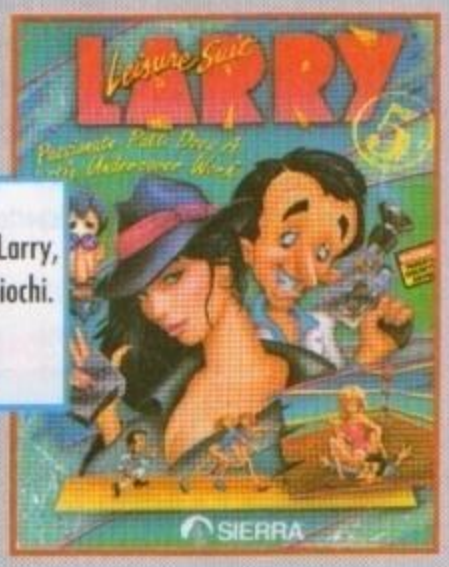
IBM PC & COMPATIBILE - 640 Kb RAM - VGA 256 COLORI o
EGA 16 COLORI - DISCO RIGIDO

WINTER OLYMPICS

La licenza ufficiale delle Olimpiadi Invernali di Lillehammer '94!

MANUALE IN ITALIANO

AMIGA - IBM PC & COMPATIBILE - CD-ROM

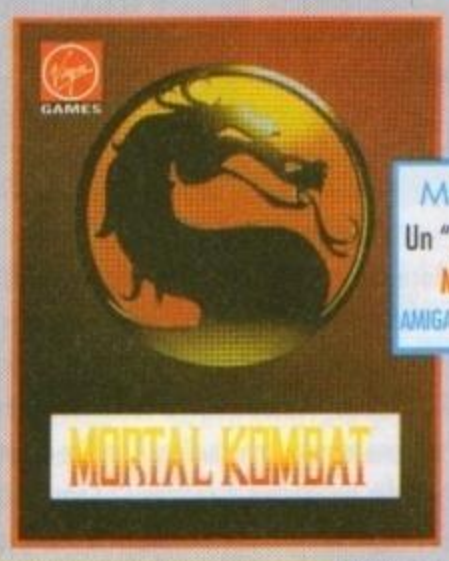


LEISURE SUIT LARRY V

Le "piccanti" avventure d'amore e di spionaggio di Larry, uno dei personaggi più esilaranti della storia dei videogiochi.

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

IBM PC & COMPATIBILE - 640 Kb RAM - VGA - DISCO RIGIDO

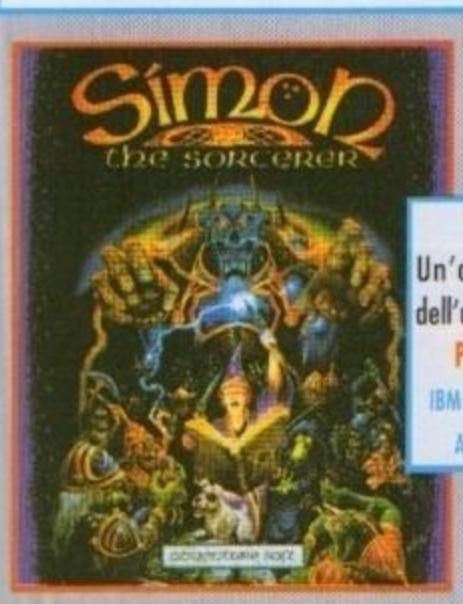


MORTAL KOMBAT

Un "picchiaduro" d'eccezione!

MANUALE IN ITALIANO

AMIGA 1 MEGA - IBM PC & COMPATIBILE



SIMON THE SORCERER

Un'avventura all'insegna della magia, dell'umorismo e della comicità.

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

IBM PC & COMPATIBILE - VGA / MCGA - DISCO RIGIDO
AMIGA 1 MEGA - Mouse Richiesto - AMIGA 1200

CHAMPIONSHIP MANAGER'93

Simulazione di calcio manageriale estremamente realistica e dettagliata. K VOTO 890

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

AMIGA 1 MEGA - Joystick Richiesto - IBM PC & COMPATIBILE
386 - VGA - RACCOMANDATI: 2 MEGA RAM, MOUSE
RICHIESTI: DISCO RIGIDO, DRIVER MEMORIA ESPANSA

TURRICAN 3

Un gioco a piattaforme grandioso, l'atteso seguito di "Turrican II"!

910 (K OTTOBRE '93) 92% (TGM OTTOBRE '93)

MANUALE IN ITALIANO

AMIGA

URIDIUM 2

Uno 'spara e fuggi' sensazionale!

91% ("TGM OTTOBRE '93")

MANUALE IN ITALIANO

Computer

LEADER DISTRIBUZ

NUMERO VERDE

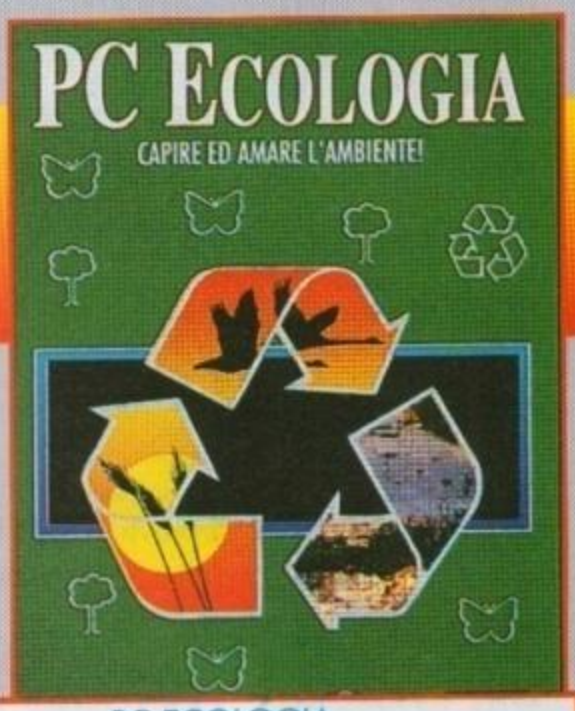
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Leader presenta ...

... I GIOCHI SOTTO L'ALBERO

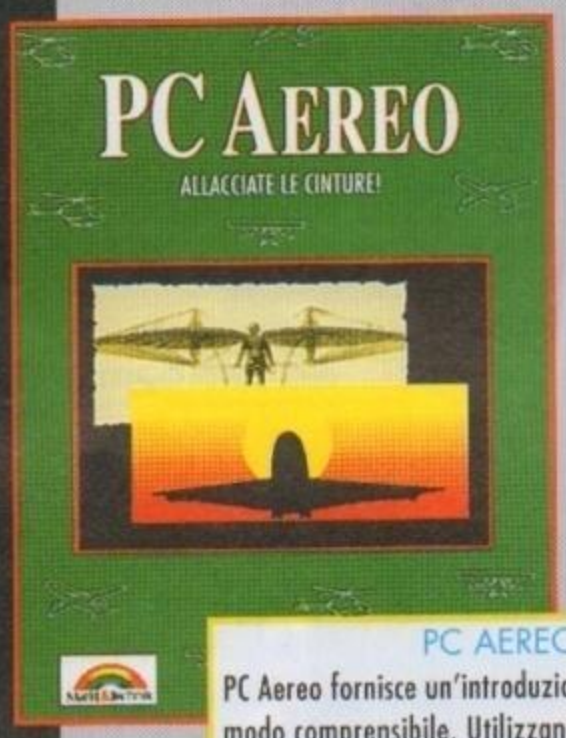
CADARIO



PC ECOLOGIA

La vita sulla terra sta cambiando! Le risorse naturali come l'aria, l'acqua ed il suolo sono in pericolo. PC Ecologia mostra in maniera chiara e semplice i processi naturali e gli effetti che le nostre azioni hanno sul sistema. Con PC Ecologia imparerai tutto quello che c'é da conoscere sull'ambiente, capirai meglio il funzionamento ecologico e avrai informazioni e consigli aggiornati su come avere cura e rispetto dell'ambiente che ci circonda.

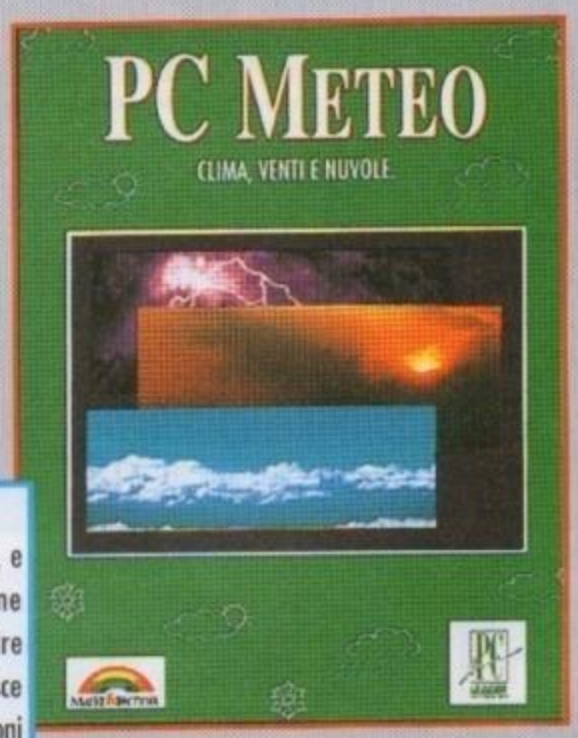
IBM PC & COMPATIBILE - 560 Kb RAM
EGA/VGA - DISCO RIGIDO
OPZIONALE: MOUSE E SCHEDA SONORA SOUND BLASTER



PC AEREO

PC Aereo fornisce un'introduzione all'aviazione in modo comprensibile. Utilizzando i vantaggi della tecnologia del computer potrai conoscere la storia dell'aviazione, vedere nuovi e vecchi aerei, seguirne l'evoluzione tecnologica e studiare il traffico aereo. A cosa assomiglia un motore a reazione? Come funziona? Con PC Aereo potrai anche provare a diventare manager di un vero aereoporto.

IBM PC & COMPATIBILE - 560 Kb RAM
EGA/VGA - DISCO RIGIDO
OPZIONALE: MOUSE E SCHEDA SONORA SOUND BLASTER



PC METEO

Se ti interessa saperne un po' di più sul tempo, e come si forma, PC Meteo ti mette a disposizione tutte quelle informazioni che ti aiuteranno a capire da solo se pioverà o ci sarà il sole. PC Meteo ti fornisce tutte le informazioni sugli aspetti del tempo: formazioni di nuvole e vento, il metodo dei moderni metereologi, così come i problemi legati al cambio del clima.

IBM PC & COMPATIBILE - 560 Kb RAM
EGA/VGA - DISCO RIGIDO
OPZIONALE: MOUSE E SCHEDA SONORA SOUND BLASTER

Utility

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

ONE TELEFONARE ALLO 0332 / 874341

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

C'È ARIA DI RIPRESA?

SMAU giunge alla sua 30ª edizione, importante sia per la ricorrenza che per la particolare situazione economica del nostro Paese. L'affluenza è stata buona ma è vero interesse o semplice curiosità?

Macintosh Quadra 840AV, con microprocessore Motorola 68040, accetta comandi vocali, integra audio e video in-out oltre a diversi comandi regolazione.

SMAU non è una semplice fiera del settore informatico, è divenuto un vero e proprio punto di riferimento, una fucina di nuove idee e di tendenze, un'occasione di confronto per operatori, sviluppatori, e giornalisti che hanno finalmente la possibilità di scambiare punti di vista e opinioni. In questa trentesima edizione il numero dei convegni e dei workshop è stato veramente imponente, al punto che talvolta si sono verificate sovrapposizioni di due o tre impegni con la conseguente impossibilità di seguirli tutti.

Uno degli appuntamenti più significativi è stato il workshop fiume (dalle 9:30 alle 18:30) su multimedialità e realtà virtuale, nel corso del quale i maggiori esperti del settore hanno delineato il panorama attuale e prospettato sviluppi futuri. Si è parlato di TV interattiva, di satelliti che porteranno circa 150 canali nell'arco di 3 anni sui nostri schermi televisivi, si è parlato di edutainment, del ruolo centrale del settore videoludico e si è parlato di realtà virtuale, delle potenzialità offerte non solo negli ambiti classici della simulazione e della progettazione, ma anche e soprattutto nel settore dell'apprendimento.

Riassumere tutti gli interventi nello spazio concessomi è un'impresa improba che purtroppo non riuscirò a portare a termine.

Le mie conclusioni sono essenzialmente queste: il multimedia è un dato di fatto mentre la realtà virtuale richiede un ulteriore passo avanti sul piano tecnologico.

Mentre le piattaforme attuali garantiscono un buon livello di operatività per le applicazioni multimediali più comuni, giochi ed edutainment per intenderci, la realtà virtuale ha senso solo su macchine estremamente potenti, che garantiscano una simulazione sufficientemente accurata.

Non hanno grande futuro moduli RV per le console, come non lo hanno per PC, anche se basati su architetture Pentium.

La vera realtà virtuale, in questo momento, è quella delle stazioni Silicon Graphics o dei sistemi dedicati dell'ultima generazione, con potenze di calcolo che saranno disponibili per il mercato consumer non prima di cinque o sei anni. Dovremo saper attendere.

Per quanto riguarda le novità hardware, c'e stato grande interesse intorno agli stand di Commodore, IBM e Apple, rispettivamente per Amiga CD^{32}, Power PC, Macintosh AV e Newton. L'Amiga CD^{32} è l'arma della riscossa Commodore, interessante in virtù di un prezzo molto favorevole e delle buone possibilità dell'hardware; nulla in confronto al 3DO, certo, ma la demo di *Microcosm* e la qualità del full motion video gestito con il modulo opzionale fanno ben sperare per il futuro.

Un po' deludente il Power PC, non come macchina in sé, molto potente e versatile, quanto piuttosto per l'effettiva utilizzabilità del sistema da parte dell'utente comune; si tratta in effetti di un sistema Unix basato su interfaccia grafica *X-Windows* che consente la compatibilità verso DOS (*Windows*) e Mac a livello di emulazione.

A dispetto della notevole potenza del microprocessore RISC, l'emulazione risulterà relativamente lenta, soprattutto per quanto riguarda il DOS dove le performance dovrebbero essere inferiori a quelle di un 486 a 33MHz.

Ben più appetibili, anche se i prezzi restano piuttosto elevati, i Mac AV con performance veramente notevoli soprattutto nel comparto grafico, senza dimenticare tutte le prelibatezze offerte dai DSP.

Infine il Newton, purtroppo non ancora disponibile in versione italiana, che mantiene, almeno dopo una prova superficiale, le promesse fatte; il PDA funziona egregiamente e le dimensioni incredibilmente ridotte ne aumentano l'appetibilità.

Sul fronte del software si è notato un inconsueto fermento sul piano dei sistemi operativi, con una lotta senza esclusione di colpi tra *Windows NT*, *OS/2 2.1* e *NEXTStep*.

Ancora inarrivabili per molti ma la diffusione di massa è prevista in un futuro molto prossimo.

Multimedia a go-go negli stand di CTO e Newel. Tra i titoli del distributore bolognese segnaliamo *Rebel Assault*, visto in demo, che darà del filo da torcere a *X-Wing*, l'attesissimo seguito di *Alone in the Dark* e *Inca II*, che promette una giocabilità maggiore rispetto al suo predecessore. Newel punta invece su educational ed edutainment, tutto rigorosamente su CD.

Alessandro Cattelan

Pentium, il nuovo gioiello firmato Intel. Architettura interna ed esterna a 64 bit, con due pipeline per le istruzioni.

Sul Newton di Apple si scrive come su un tradizionale bloc notes.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E' QUASI NATALE! QUEST'ANNO PENSA

PREZZI IVA COMPRESA • VENDITA PER CORRISPONDENZA • PUNTO VENDITA A COMO IN VIA BENZI 18: APERTO ANCHE AL SABAT

SOFT MAIL

SoftMail é informazione tempestiva, ampio assortimento, servizio di qualità: ma non solo per la simulazione di volo! Giochi di ruolo, strategici, avventure hint books ed accessori sono sempre disponibili in anteprima ed ai migliori prezzi! In più, acquistando oggi presso SoftMail usufruisci di una serie di vantaggi anche sugli acquisti successivi: edizioni limitate, offerte speciali, prezzi esclusivi e comunicazioni in grande anticipo sono, come sempre, riservati esclusivamente ai clienti!

I ♥ SOFTWARE ORIGINALE

E ricordati che presso SoftMail troverai solo programmi originali!! Inoltre... tutti gli ordini evasi entro il 31/12/93 verranno inviati con spedizione urgente (o raccomandata) senza ulteriore addebiti sulle spese di spedizione!!

SUBLOGIC'S FLIGHT LIGHT

In anteprima nazionale presentiamo il nuovissimo simulatore di volo ***Flight Light****!*
Edito dalla famosa SubLOGIC, che vanta ormai 2.500.000 di simulatori installati in tutto il mondo, Flight Light introduce gli aspiranti piloti al mondo della navigazione aerea. Non sarete più costretti a tentare ripetutamente gli atterraggi schiantando il vostro aereo al suolo. Flight Light è semplice e divertente da utilizzare.
Mettiti ai controlli di un ***Cessna Jet Executive*** *che puoi pilotare sorvolando tutti gli scenari SubLOGIC disponibili! Oltre ad un cruscotto realistico, appositamente ricreato, il nuovo simulatore prevede:*

- *un modo di volo introduttivo che rende impossibile distruggere l'aereo;*
- *aiuti visivi automatici sull'impostazione del motore nelle fasi critiche di volo;*
- *possibilità di visualizzare il percorso da seguire per raggiungere la destinazione prescelta ed i markers degli aiuti per la radionavigazione;*
- *cinque livelli di dettaglio grafico per ottimizzare l'uso del programma con qualsiasi PC: dagli 80286 a 8MHz agli ultimi 486 a 66MHz.*

Corredato da manuale interamente in italiano Flight Light è il primo simulatore di volo della SubLOGIC proposto al fantastico prezzo di 69.000 Lire!

Importato in esclusiva per l'Italia da LAGO

L SOFTWARE!

PREZZI IN MIGLIAIA DI LIRE!
★ = MANUALE IN ITALIANO
○ = VERSIONE ITALIANA
▼ = RICHIEDE DRIVE HD

HINT BOOKS

ADD: EYE OF THE BEHOLDER II 25
BUZZ ALDRIN'S RACE IN SPACE 35
EMPIRE DELUXE 30
FLIGHT S:PILOT'S SHOP 65
CONTIENE DISCHETTO 3" - 400 PAGG.
FLYING OVER EUROPE WITH FS 30
FREDDY PHARKAS 15
F15 STRIKE EAGLE III 49
CONTIENE DISCO UPGRADE E 7 MISSIONI
JETFIGHTER II 30
LINKS 386 TOUR GUIDE 49
MIGHT & MAGIC V 35
PRINCE OF PERSIA 1+2 30
SIM LIFE OFFICIAL BOOK 35
SOUNDBLASTER PRO (ITALIANO) 19
STRIKE COMM. PLAYTESTER 35
STUNT ISLAND 35
ULTIMA VII AND UNDERWORLD 35
V FOR VICTORY BATTLEBOOK ....☎
X-WING OFF. STRATEGY GUIDE 35

MS/DOS

ACES OVER EUROPE (▼) 110
DYNAMIX/SIERRA • SIMULAZIONE • 386/25, 4MB, VGA, DOS 5, HD
ADD: STRONGHOLD (▼) 129
S.S.I. • AVVENTURA • 386+/2MB/VGA
AIR TRANSPORT PILOT (*) 129
SUBLOGIC • SIMULAZIONE • 640KB, HD, VGA/EGA, PER LE VDO SB E 512KB EMS
AIR WARRIOR SVGA (▼) 110
ON-LINE • SIMULAZIONE • 386 20MHZ,
BETRAYAL AT KRONDOR 110
DYNAMIX/SIERRA • GIOCO DI RUOLO • 386SX, 2MB, VGA, DOS 5, 15MB SU HD
BLUE FORCE (▼) 129
TSUNAMI • AVVENTURA • 640KB, 386/16, DOS 5, MOUSE, VGA/256 —> NO MCGA
BRIDGEMASTER WINDOWS (▼) 109
CAPSTONE • TAVOLO • 286, WIN 3.0, MOUSE
BUZZ ALDRIN'S IN SPACE (▼) 89
ELECTRONIC ARTS • SIMULAZIONE
CARRIERS AT WAR CONSTR. KIT 99
S.S.G. • DISCO AGG.VO • +3 NUOVI SCEN.
DINO PARK TYCOON (▼) 139
MECC • EDUCATIVI • VGA/386+/1MB
DISCOVER SPACE (▼) 135
BRODERBUND • EDUC. • VGA, 7MB HD, 386
EMPIRE DELUXE SCENARIOS (▼) 75
NEW WORLD • DISCO AGG.VO
FALCON 3.0: WARTHOG A-10 (▼) ☎
SPECTRUM HOLOBYTE • DISCO AGG.VO
FIELDS OF GLORY (▼) 119
MICROPROSE • STRATEGICO • 386/16, 12MB SU HD, 2MB, DOS 5, VGA, MOUSE
FLIGHT SIMULATOR 5 (**▼) 125
MICROSOFT • SIMULAZIONE • 386/25, DOS 3.2, 1MB RAM, 14MB SU HD, EGA
5116 F15: NEW YORK (▼) ☎
MICROSOFT • DISCO AGG.VO
5117 F15: PARIS (▼) ☎
MICROSOFT • DISCO AGG.VO
5198 F15: SAN FRANCISCO (▼) 89
MALLARD • DISCO AGG.VO
5187 FRONT PAGE FOOTBALL PRO (▼) 129
SIERRA • SPORTIVO • 386/2 MB/VGA
5139 GREAT NAVAL ADMIRAL ED. (▼) 139
S.S.I. • RACCOLTA • 386, 640K (PER SUONO 2MB), VGA, MOUSE, HARD DISK
5107 HARPOON DESIGNER II (▼) 89
THREE-SIXTY • DISCO AGG.VO • 12 NUOVI SCENARI PER OGNI 8 SETT. DOS 5, EGA, HD
5118 HIGH COMMAND (▼) 129
THREE-SIXTY • STRATEGICO • 386SX, 3MB, DOS 5, SCHEDA VIDEO 512K, MOUSE
4983 LA BELLA E LA BESTIA (**▼) 89
WALT DISNEY • AVVENTURA • 640KB, VGA 256 COL. DOS 3.00, 3MB SU HD
5135 LANDS OF LORE (▼) 119
VIRGIN GAMES • GIOCO DI RUOLO • 386, 2MB RAM, VGA, MCGA
5106 LIGHTNING CD (▼) 135
LUCID CORPORATION • UTILITY • VELOCIZZA LETTORI CDROM - FINO AL 1000%
5109 LINKS 386 PRO (▼) 119
ACCESS • SPORTIVO • 386SX/16, 2MB, 13MB SU HD, MOUSE, SVGA
5121 LINKS: BELFRY (▼) 59
5193 LINKS: INNISBROOK (▼) 59
5110 LINKS: MAUNA KEA (▼) 59
ACCESS • DISCHI AGG.VI • COMPATIBILI CON: LINKS, LINKS 386 PRO, MS GOLF
5095 LURE OF THE TEMPTRESS (▼) 49
VIRGIN GAMES • AVVENTURA • 640KB/VGA
5099 MACARTHUR'S WAR 89
S.S.G. • STRATEGICO
5103 MANIAC MANSION 2: DOTT (**▼) 129
LUCASFILM • AVV. • 286, 640KB, VGA, HD
5231 MASTER OF ORION 99
MICROPROSE • STRATEGICO
4888 MIGHT & MAGIC V (▼) 119
NEW WORLD • GIOCO DI RUOLO
5199 PINBALL FOR WINDOWS (▼) 99
DYNAMIX • ARCADE • WIN 3.1, 2MB, VGA
5003 PIRATES! GOLD 119
MICROPROSE • AVVENTURA • 386, 4MB, VGA/SVGA, 20MB SU HD, DOS 3.3, MOUSE
5098 PRINCE OF PERSIA 2 (▼) 99
ELECTRONIC ARTS • ARCADE • 286/10, 640KB, VGA, 6.5MB SU HD, 2MB/SUONI
4999 PRIVATEER ☎
ORIGIN • SIMULAZIONE
5196 PRIVATEER SPEECH PACK ☎
ORIGIN • DISCO AGG.VO
5007 PROTOSTAR (▼) 115
TSUNAMI • STRATEGICO • 386/25, 640K, DOS 5, VGA, MOUSE, —> NO MGCA
5102 QEMM/386 6 BUNDLE (▼) 250
QUARTERDECK • RACCOLTA • 1.5MB RAM, 386, QEMM 6, ACES OF THE PACIFIC, FRONT PAGE FOOTBALL
5105 RAGS TO RICHES (▼) 99
INTERPLAY • SIMULAZ • 286, 640K, HD, VGA
5123 RAILROAD TYCOON DELUXE (▼) 115
MICROPROSE • SIMULAZIONE • 386, 640K, VGA, MOUSE,DOS5,5MB HARD DISK
5001 RETURN OF THE PHANTOM 129
MICROPROSE • AVVENTURA • 286+/7-8MB HD/2MB RAM/VGA MCGA
5206 RETURN TO ZORK 129
INFOCOM • AVVENTURA GRAFICA
4814 SENSIBLE SOCCER 92/93 (*) 79
MINDSCAPE • SPORTIVO
3011 SIM CITY 2000 (▼) ☎
MAXISOFT • SIMULAZIONE
5147 SIM FARM (▼) 119
MAXISOFT • SIMULAZIONE
5114 SLATER & CHARLIE GO... (▼) 89
SIERRA ON-LINE • EDUCATIVO • 3 - 8 ANNI, 286 640K O WINDOWS 386 2MB, HD
5200 SPACE QUEST SAGA (▼) 149
SIERRA ON-LINE • AVVENTURA • 286, 640K, VGA256COLORI, HD, SP.Q.1 2 3 4
4835 STREET FIGHTER II ☎
US GOLD • ARCADE
5980 STRIKE COMM. SPEECH PACK (▼) 59
ORIGIN • DISCO AGG.VO
5133 STRIKE COMM. TACTICAL OPS 1 (▼) 59
ORIGIN • DISCO AGG.VO
4931 SYNDICATE (**▼) 99
EA • ROLEGAME • 386, 4MB, VGA, 12MB HD
5148 TOM LANDRY FOOTBALL (▼) 99
MISMATCH • SPORTIVO
4682 TORNADO (UK) 100
DIGITAL INTEGR. • SIMULAZIONE • DOS5+, 1MB, 16MHZ, VGA, MOUSE, HD
5158 ULTIMA VII 2: SILVER SEED (▼) 79
ORIGIN • DISCO AGG.VO
4723 USA EAST SCENERY SET (▼) 169
SUBLOGIC • DISCO AGG.VO • ATP, FS 4.0, 640KB, DISCO RIGIDO, 5 DISCHI
4724 USA WEST SCENERY SET (▼) 169
SUBLOGIC • DISCO AGG.VO • ATP, FS 4.0, 640KB, DISCO RIGIDO, 5 DISCHI
5154 V FOR VICTORY IV (▼) 129
THREE-SIXTY • STRATEGICO
5153 VIKINGS (▼) 99
REALISM • STRAT. • VGA 256, 386, 2MB RAM
5134 WAR IN RUSSIA (▼) 129
S.S.I. • STRATEGICO
5004 WAR IN THE GULF (*) 89
EMPIRE • STRATEGICO
5138 WARLORDS II (▼) 119
S.S.G. • STRATEGICO
5150 WHEN TWO WORLDS WAR (▼) 99
IMPRESSIONS • STRAT. • VGA/386+/640K
5156 WHERE IN SPACE IS C.S. (▼) 159
BRODERBUND • STRATEGICO
5232 WORLD WAR II 109
MICROPROSE • STRATEGICO
5072 X-WING MISSION 1 59
LUCASFILM • DISCO AGG.VO
5195 X-WING MISSION 2 (▼) ☎
LUCASFILM • DISCO AGG.VO

I MARCHI E MARCHI PROTETTI SONO CITATI SENZA INDICARE I RELATIVI BREVETTI
CARATTERISTICHE TECNICHE SONO FORNITE DAI PRODUTTORI E POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

031-300-174
FAX 031-300-214

486DX DA LIRE 1.650 INFORMAZIONI SOLO PRESSO IL NS. PUNTO VENDITA

CON OGNI ORDINE GRATIS IL CATALOGO SOFTMAIL!

I CD!

4985 ADD: EYE OF BEHOLDER III 65
S.S.I. • GIOCO DI RUOLO
5230 ADULT CD SAMPLER 20
PC INFO • DIMOSTRATIVI XXX VM 18
4807 AIR TRANSPORT PILOT ITALIANO ☎
SUBLOGIC • SIMULAZIONE • CONTIENE ANCHE USA EAST & USA WEST
4914 ANIMATED FANTASIES II 109
PC INFO • XXX VM 18 • VGA - OLTRE 100 ANIMAZIONI VIETATISSIME AI MINORI
4530 B17 FORTRESS/SILENT SERV II 99
MICROPROSE • RACCOLTA
5229 CANADIAN SHAREWARE 39
PC INFO • SHAREWARE
4939 CLIPART GOLIATH 59
CHESTNUT • UTILITY • PIU' DI 11 IMMAGINI PCX, TIFF ED ALTRI FORMATI
4817 CURSE OF ENCHANTIA 99
VIRGIN GAMES • AVVENTURA
4593 DAGGER OF AMON RA 140
SIERRA ON-LINE • GIOCO DI RUOLO
4940 DEATHSTAR ARCADE BATTLES 55
CHESTNUT • RACCOLTA • GIOCHI ARCADE DI TUTTI I TIPI
4941 DICTIONARIES AND LANGUAGES .59
CHESTNUT • UTILITY • TUTTO PER LA VIDEOSCRITTURA IN 10 LINGUE
5177 DIRTY TALK 129
ROMSOFT • XXX VM 18
3160 DISTANT SUNS 210
VIRTUAL REALITY LABS • ASTRONOMIA • WINDOWS, 286, SVGA, HD
5169 ENCYCLOPEDIA OF SOUNDS 59
CHESTNUT • MUSICA • MIGLIAIA DI SUONI
5166 EROTIC ENCOUNTERS 90
PC INFO • XXX VM 18
5170 EXTREME DELIGHTS 119
ROMSOFT • XXX VM 18 • IMMAGINI PER SIGNORE E SIGNORI CON EFFETTI SONORI
4995 FLY & DRIVE SPECTACULAR 130
LASERSOFT • RACC. • FALCON AT/FLIGHT OF THE INTR/VETTE/STUNT DRIVER,
4836 F15 STRIKE EAGLE III ENHANCED ...145
MICROPROSE • SIMULAZ. • NUOVA VERS.
5180 GIGA GAMES 69
WALNUT CREEK • RACCOLTA
4942 HAM RADIO 59
CHESTNUT • UTILITY • PER RADIOAMMATORI
5204 HELL CAB ☎
WARNER • AVVENTURA
4603 INDY: ATLANTIS TALKIE (ADV) 99
LUCASFILM • AVVENTURA
5205 IRON HELIX ☎
SPECTRUM HOLOBYTE • AVVENTURA
5006 JUTLAND 135
SOFTWARE SORCERY • STRATEGICO
4773 KING QUEST VI 99
SIERRA ON-LINE • ARCADE/AVV.
5181 KODAK PHOTO CD ACCESS 89
KODAK • UTILITY • PER LEGGERE I PHOTO CD
4997 LINKS COLLECTORS EDITION 130
LASERSOFT • SPORTIVO • LINKS/BAY HILL/PINESTONE/BOUNTIFUL (GOLF)
5161 MAD DOG MCCREE 139
AMERICAN LASER GAMES • ARCADE
2732 MANHOLE ENHANCED 99
ACTIVISION • EDUCATIVI • 640K, EGA, 286
5103 MANIAC MANSION 2: DOTT 130
LUCASFILM • AVVENTURA • 286, DOS 3.1, 2MB EXP, VGA/256, MSCDEX 2.1
4752 MANTIS FIGHTER 129
MICROPROSE • SIMULAZIONE • 2MB, 386/20, DOS 5, VGA/256, MSCDEX 2.1+
5173 MYSTIQUE OF ORIENT VOL.1 119
VIVID • XXX VM 18 • ALCUNI FILM CON BELLEZZE ORIENTALI, CONTIENE AUDIO
5172 MOVING FANTASIES 149
PC INFO • XXX VM 18
5160 MS CINEMANIA 165
MICROSOFT • INFORMAZIONI INTERATTIVE
5136 MS DINOSAURUS 165
MICROSOFT • INFORMAZIONI INTERATTIVE
5159 MS MUSICAL INSTRUMENTS 165
MICROSOFT • INFORMAZIONI INTERATTIVE
5175 NIGHT WATCH INTERACTIVE 169
INTEROTICA • XXX INTERAT VM 18
4944 OUR SOLAR SYSTEM 59
CHESTNUT • ASTRONOMIA • FOTO NASA, PROGRAMMI SHAREWARE
5174 PARADISE CLUB INTERACTIVE 199
STARWARE • XXX INTERAT VM 18
4987 PHYSICAL THERAPY 49
CHESTNUT • XXX VM 18
5108 PORKWARE VOL I 95
SEXY SOFTWARE • XXX VM 18
5171 PORKWARE VOL II 109
SEXY SOFTWARE • XXX VM 18
4996 PRIVATE EYE TRILOGY 130
LASERSOFT • RACC. • CRIME WAVE/CUNT-DOWN/MEAN STREETS/MARTIAN MEMORANDUM
5179 RAYTRACE MAGIC 1 60
FLASH GRAPHICS • GRAFICA E ANIMAZIONE
5206 RETURN TO ZORK 129
INFOCOM • AVVENTURA GRAFICA
5185 SHAREWARE 2 THE MAXX 49
MAXX • RACCOLTA
4943 SHAREWARE OVERLOAD 59
CHESTNUT • RACCOLTA • MIGLIAIA DI PRG
4482 SHUTTLE 110
VIRGIN GAMES • SIMULAZIONE
4946 SOUND SENSATIONS! 59
CHESTNUT • MUSICA • SUONI, VOCI, MUSICHE, UTILITIES PER SB, ADLIB, MIDI
5184 SUPER FONTS 49
GROUPWARE • GRAFICA E ANIMAZIONE
5186 SUPER GAMES FOR DOS 49
GROUPWARE • RACCOLTA
5183 SUPER GAMES WINDOWS VOL. 1 49
GROUPWARE • RACCOLTA
5203 SUPER GAMES WINDOWS VOL.2 49
GROUPWARE • RACCOLTA
4262 TEAM YANKEE II 59
EMPIRE • STRATEGICO • 550K
4938 TECHNOTOOLS 59
CHESTNUT • UTILITY • TOOLS E UTILITY PER LINGUAGGI PRG
5168 THE HOUSE OF GAMES 79
HI TECH • RACCOLTA
4945 TOO MANY TYPEFONTS 59
CHESTNUT • UTILITY • CARATTERI PER TRUETYPE, VENTURA, ATM WINDOWS ED ALTRI
4509 ULTIMA UNDERWORLD I + II 149
ORIGIN • RACCOLTA
5202 UP ALL NIGHT ☎
BNI • RACCOLTA • OLTRE 5 PRG WINDOWS
4588 VISUAL FANTASIES 99
PC INFO • XXX VM 18
5143 WHERE IN WORLD IS C.S. 69
BRODERBUND • EDUCATIVI
5176 WICKED/KODAK BUNDLE 175
STARWARE • XXX VM 18
4947 WINDOWARE 59
CHESTNUT • UTILITY • RACCOLTA PRG VARI
4751 WING COMMANDER II DELUXE ...149
ORIGIN • SIMULAZIONE • 386/12, 640K, HD, DOS 5, CDEXT 2.1, VGA, 2MB
4811 7TH GUEST 129
VIRGIN • AVVENTURA • 386DX, 2MB, SVGA,DOS 5, 150K TR.AUD, MOUSE,HD,DEX22

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A:
LAGO SNC • CASELLA POSTALE 293 • 22100 COMO
SI, inviatemi al più presto i prodotti indicati in questo mio ordine:

COGNOME E NOME
PREFISSO E N° TELEFONICO
INDIRIZZO E N° CIVICO
FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)

DESCRIZIONE	COMPUTER	PREZZO

K NATALE 93
Spese di spedizione Lit. 10.000
ORDINE MINIMO LIT. 40.000
TOTALE LIT.

FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA
☐ Pagherò al postino in contrassegno
☐ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC
☐ Ricevuta (in originale) del versamento nel Conto Corrente Postale N° 12810222 intestato a LAGO SNC
Addebitate l'importo sulla mia: ☐ ☐ ☐
N° della Carta di Credito ....
Scadenza ....

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CI IN TEMPO. SOFTMAIL TI SUGGERISCE:

R MOTIVI DI SPAZIO PRESENTIAMO UN ELENCO PARZIALE TRATTO DAL NOSTRO CATALOGO • PREZZI IN MIGLIAIA DI LIRE

mportatori e distri-utori ufficiali Thru-tmaster per l'Italia. aranzia ed assi-tenza tecnica auto-izzata SOLO sui pro-otti Thrustmaster ontenenti la Sche-a di Registrazione AGO!

WEAPONS MARK II

uova versione programmabile ell'ormai famoso Weapon Con-ol System. WCS MARK II viene llegato tra la tastiera ed il com-uter e comprende un attacco per joystick Flight Control System n un software che consente di ogrammare i tasti dei due joy-icks a propria discrezione.

I JOYSTICKS!

FLIGHT CONTROL SYSTEM

Proposto in due versioni, F.C.S. è l'unico joystick in commercio che comprende quattro pulsanti ed un hat completamente programmabili (se utilizzato unitamente a WCS MARK II).
La versione PRO ha la base interamente in metallo e le molle di richiamo sui due assi più rigide per consentire un controllo ancora più preciso dell'aereo.
Richiede una scheda game che permetta l'utilizzo di due joysticks su una sola porta.

RUDDER PEDALS

Dedicata agli utenti più esigenti, questa pedaliera realizzata interamente in alluminio garantisce una lunga durata anche se viene trattata "con i piedi!". La pedaliera Thrustmaster è utilizzabile contemporaneamente a qualsiasi tipo di joystick con tutti i programmi che consentono di utilizzare due joysticks su di un'unica porta come Airline Transport Pilot, Flight Simulator, Aces of the Pacific, ecc.

70 ACM
155 F.C.S.
265 F.C.S. PRO
250 WCS MARK II
265 PEDALS

ACM GAMECARD

E' la scheda ideale per i joysticks dell'ultima generazione: consente infatti di utilizzare due joysticks su un'unica porta. Ha in dotazione un cavetto flessibile con un potenziometro per controllare la sensibilità dei joysticks collegati ed un programma per la verifica dei joysticks. La scheda è stata testata su PC con velocità comprese tra 4.77 e 66 MHz.

LE SCHEDE SONORE!

5217 MIDI BLASTER 455
GENERAL MIDI PER SOUNDBLASTER CON 200 STRUMENTI IMPOSTATI

5209 CD DISCOVERY 925
CONTIENE: SB PRO 2, LETTORE MULTISESSIONE A 2 VELOCITÀ, ALTOP., INTERF. MIDI, PORTA JOY; CD: THE ANIMALS, JUST GRANDMA & ME, CARMEN SANDIEGO, MONKEY ISLAND, LOOMS, ENCYCLOPEDIA, DISCHETTI: MIMPLAY PRESENTER IDI, WAVE-STUDIO, SOUNDYLE, TALKING SCHEDULE, MOSAIC, STEREO MIXER, TEXT-TO-SPEECH IDI, QUICK CD.

5220 CD ROM D/S UPGRADE 580
LETTORE CDROM DOPPIA VELOCITA'

5218 CD16 PERFORMANCE 1.075
CONTIENE: SB 16, LETTORE MULTISESSIONE A 2 VELOCITÀ, ALTOP., MICROFONO, INTERF. MIDI, PORTA JOY.; CD: THE ANIMALS, HSC INTERACTIVE SE, PC ANIMATE PLUS, MACROMIND ACTION, AUTORWARE STAR, MATHEMATICA TEMPRA, PHOTOSTYLER SE, ENCYCLOPEDIA; DISCHETTI: COME DISCOVERY MA CON DIGITAL MIXER INVECE DI STEREO MIXER E VOICE ASSIST

5219 CD16 PREMIUM 1.230
CONTIENE: SB 16, LETTORE MULTISESSIONE A 2 VELOCITÀ, ALTOP., MICROFONO, INTERF. MIDI, PORTA JOY.; CD: THE ANIMALS, HSC INTERACTIVE SE, PC ANIMATE PLUS, MACROMIND ACTION, AUTORWARE STAR, MATHEMATICA TEMPRA, PHOTOSTYLER SE, ENCYCLOPEDIA; DISCHETTI: COME DISCOVERY MA CON DIGITAL MIXER INVECE DI STEREO MIXER E VOICE ASSIST

4521 SOUNDBLASTER DELUXE 165
LA VERSIONE PIU' ECONOMICA, MONO, SENZA INTERFACCIA CD

5222 OMNI CD 685
LETTORE CD CON SCHEDA INTERFACCIA E ALDUS PHOTOSTYLER SE IN BUNDLE

3402 SOUNDBLASTER PRO DELUXE 260
INTERFACCIA CD CREATIVE, STEREO MIXER, VARIO SOFTWARE IN DOTAZIONE

4776 SOUNDBLASTER 16 ASP 460
MICROFONO, INTERFACCIA CD, SOFTWARE

5212 SOUNDBLASTER 16 BASIC 335
LA PIU' ECONOMICA A 16BIT: INTERFACCIA CD CREATIVE, POSSIBILE UPGRADE A.S.P.

5215 VIDEO TV CODER 395
COLLEGA IL TV ALLA PORTA VGA (RISOLUZIONE MASSIMA: 640 X 480 256 COL)

5216 WAVE BLASTER 425
GENERAL MIDI PER SCHEDE CON PROCESSORE A.S.P.

UN REGALO DA FAVOLA PER IL SUO PC PORTATILE!

Vuole dare al Suo portatile un suono della qualità di un CD? Da oggi n deve più accettare compromessi: questo capolavoro in miniatura Le tutto ciò che può chiedere! Compatibilità SoundBlaster, microfono, au a 16 Bit, musica sintetizzata, porta di attacco per CD o registratore a c sette ed anche una porta parallela passante per non dover rinunciare a stampante. Perfetto per le applicazioni DOS e Windows, ***Sound Por ble Plus*** *è la soluzione completa per il Suo PC da viaggio. Vengono f niti in dotazione: Lotus Sound OLE server per Windows 3.1; WinRead DOSTalk & DOSReader tre applicazioni per convertire il testo in auc Show & Tell For Kids un programma multimediale di semplice utilizzo.*

Il primo ed unico punto vendita in Italia specializzato in simulazione di volo.

✈ ricreativa ✈ didattica ✈ professionale

...nonsolovolo!

Da Virtuali trovi anche periferiche (joysticks, schede sonore ed apparecchiature sofisticate), prodotti esclusivi, anteprime, edizioni limitate, giochi di ruolo, strategici e hint books.

Grande assortimento di CD ROM.
Specialisti in sistemi MS-DOS.

VIRTUALI SRL

VIA RASORI 8 (MM Pagano) • MILANO
TELEFONO & FAX 02-461-936

DA OGGI IL TUO PUNTO DI RIFERIMENTO PER MANTENERE IL TUO PC COSTANTEMENTE AD ALTA QUOTA!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RETURN TO ZORK

DIETRO LE QUINTE CON EDDIE DOMBROWER

Era solo questione di tempo, altri giochi avevano attaccato il trono occupato da Monkey Island 2 e ora, il capolavoro della Lucas, dopo aver mantenuto il titolo di miglior avventura per un anno e mezzo, è capitolato! Return to Zork debutta questo mese come K-parametro ufficiale eletto a gran voce con un meritatissimo k-voto: 963!

Gli avventurieri più attempati tra voi conosceranno certamente il fantastico mondo sotterraneo creato dalla Infocom per mezzo dell'ormai dimenticato sistema testuale. Stimolare la fantasia degli avventurieri non era facile e la Infocom si distingueva, oltre che per la perfetta interfaccia utente, soprattutto per la dettagliata cura che metteva nel descrivere le situazioni e i luoghi che caratterizzavano l'avventura nel mondo di *Zork*; proprio come oggi cerca di fare il vostro Master di fiducia in *D&D*.

Forse distratti dal loro mondo fantastico non seppero però adattarsi quando le società concorrenti iniziarono a sviluppare le prime avventure grafiche e, in poco tempo, la Infocom vide diminuire il proprio fatturato tanto da essere costretta a cedere alle lusinghe della Activision che mirava alla sua acquisizione. Avvenuta e conclusa la transazione, con il passare del tempo, si iniziò a pensare che mai più avventuriero avrebbe visitato i sotterranei di Zork, almeno fino a oggi... Un lungo progetto di ristrutturazione della Infocom e quindi via per un nuovo viaggio nel fantastico che, data l'imponenza e l'alta qualità del prodotto, crea una certa curiosità a proposito del numero di persone che hanno concorso alla sua realizzazione.

"Per quanto riguarda il team di sviluppo - commenta Eddie Dombrower, produttore di *Return to Zork* - abbiamo radunato un piccolo gruppo composto da 3 programmatori, 6 grafici, un ingegnere del suono, 2 musicisti e saltuariamente abbiamo richiesto l'aiuto di 3 programmatori di sistema.

Allo staff tecnico si sono poi aggiunti 23 attori professionisti, un regista, un costumista, un truccatore e una troupe per le riprese video. Questo è stato il gruppo minimo di persone di cui ci siamo dovuti avvalere per raggiungere l'obiettivo di un alto livello di produzione che ci eravamo preposti".

"Activision aveva deciso di rilanciare la leggendaria linea di prodotti della Infocom con *Return to Zork* mantenendo la tradizione di un buon racconto, un buon gioco e un'interattività elevata. Oltre a ciò si voleva realizzare un prodotto dotato di una propria personalità, differente dai titoli presenti attualmente sul mercato; abbiamo così creato un gioco con un nuovo stile e un nuovo look grafico che da oggi caratterizzerà i nuovi prodotti della Infocom. Sono stati necessari molti sforzi e notevoli investimenti ma siamo certi che saranno pienamente ripagati"

Nel team di sviluppo, che ha visto al lavoro oltre 40 persone, risulta naturale chiedersi se siano stati inclusi, se non tutti, almeno alcuni dei programmatori che avevano ideato e realizzato originariamente il mondo di *Zork*.

"Nessuno della vecchia guardia ha collaborato alla realizzazione di *Return to Zork*, ma voglio sottolineare che tutto lo staff tecnico ha giocato le vetuste avventure della Infocom durante la gestazione del progetto di rilancio."

Come sempre quando si tratta di un progetto di una certa importanza si richiede la presenza di persone che nel settore abbiano maturato una certa esperienza.

"Per quanto mi riguarda ho occupato il ruolo di produttore grazie alle mie precedenti esperienze con la EA, per la quale ho realizzato la fortunata serie *Earl Weaver Baseball* e molti altri giochi. Inoltre sono conosciuto anche per aver creato *D.O.M.*: un programma per la studio di balletti e coreografie. Bill Wolk, direttore e responsabile tecnico, è nel settore del software di intrattenimento da molti anni ed è conosciuto per: *The Manhole, Rodney's Funscreen, LOGP II*, e molti altri."

È interessante anche scoprire quando il progetto ha cominciato a muovere i suoi primi passi e come si è arrivati, e con quali problemi, a scrivere la parola fine.

"Abbiamo iniziato a lavorare su *Return to Zork* nel Gennaio del 1992 e nei primi sei mesi abbiamo lavorato part time solo per definirne le basi. Il calcio d'inizio effettivo è stato dato nel mese di Luglio con l'impegno dell'intero staff a tempo pieno. Per quanto riguarda i problemi maggiori, possiamo dire che li abbiamo avuti durante l'integrazione dell'interfaccia utente, studiata appositamente per *Return to Zork*, con il gioco. In alcuni punti infatti, rischiavamo di perdere l'interattività con la trama, cosa che volevamo evitare assolutamente! Le fasi di lavorazione sono state così suddivise: il progetto, la stesura degli storyboard, la creazione degli sfondi, la produzione video, l'integrazione delle immagini video con la grafica computerizzata, la progettazione e la revisione dell'interfaccia utente e infine la programmazione e i test. *Return to Zork* prevede un

Le digitalizzazioni, in *Return to Zork*, sono limitate ai personaggi e sono sovrapposte a sfondi calcolati.

La parte relativa alle riprese video ha richiesto un compagnia di 23 attori professionisti.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

mondo molto vasto e un numero elevato di situazioni diverse generate dall'interagire del giocatore, per questo motivo abbiamo impiegato molto tempo per il processo di ricerca ed eliminazione dei bug. Durante la fase di test abbiamo anche modificato il livello di difficoltà di alcuni puzzle in modo che fossero in perfetta armonia con il progredire del giocatore durante l'avventura."

Sierra e Lucas, i due mostri sacri delle avventure interattive, hanno sempre imposto al giocatore il controllo del personaggio, vero protagonista dell'avventura. La Activision in *Return to Zork* ha preferito invece utilizzare un'interfaccia che pone il giocatore in soggettiva.

"La scelta della vista in prima persona, senza alcun riferimento all'eta, al sesso o alla razza del protagonista, è stata dettata dal fatto che non volevamo limitare in alcun modo la fantasia di nessun aspirante avventuriero."

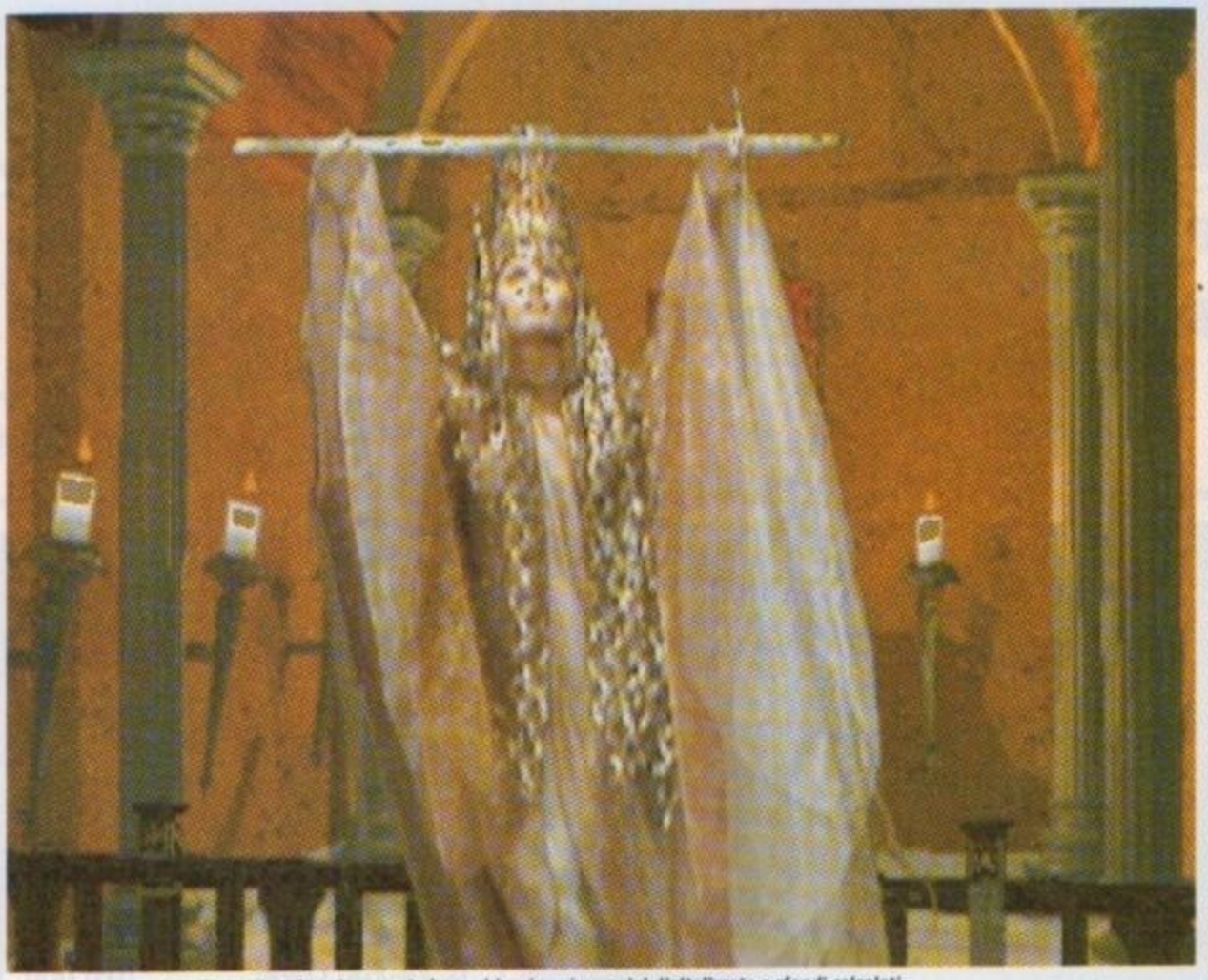
Vista l'imponenza dello staff per la parte riguardante le riprese video si potrebbe quasi pensare che non si tratti di un gioco ma quasi di un film su CD-ROM.

"Non era nostra intenzione realizzare un prodotto bello solo da guardare ma noioso da giocare così, malgrado il massiccio uso di sequenze filmate e di tecniche usate per la televisione, l'interattività del gioco non viene penalizzata in alcun punto. Infatti il giocatore ha la possibilità di interagire in qualsiasi momento."

Non sempre lo sceneggiatore riesce a trovare una giusta intesa con i programmatori, e così rispettare il progetto iniziale può comportare parecchi problemi.

"Chi si è occupato della stesura della trama ha provveduto alla realizzazione di accurate descrizioni relative a ogni singola scena, ogni personaggio e ogni oggetto presente nel gioco, questo ha permesso allo sceneggiatore di scrivere i dialoghi in modo che calzassero perfettamente con ogni situazione prevista. Il mio lavoro è stato, in collaborazione con lo sceneggiatore, controllare l'integrità della continuità del gioco e il grado di difficoltà dei puzzle. Durante tutta questa fase ho preso dettagliati appunti che mi sarebbero serviti poi per guidare i programmatori nella fase di integrazione delle conversazioni con l'interattività."

Derek Dela Fuente

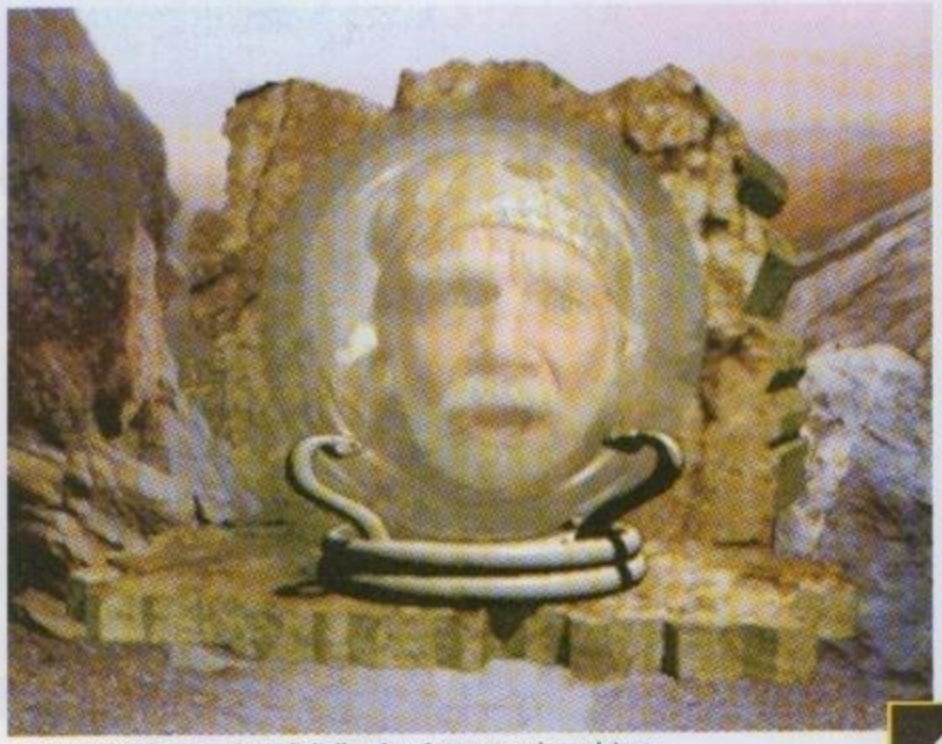


Ancora una suggestiva immagine dove è presente la combinazione immagini digitalizzate e sfondi calcolati.

Non solo grafici e programmatori servono per realizzare un gioco, ma anche attori professionisti...

"Guarda me! Devi essere più espressivo, più vero cerca di vedere in quello che stai facendo..."

Le animazioni sono in Full Motion Video con un frame rate di circa 20 fotogrammi per secondo.



In *Return to Zork*, ray tracing e digitalizzazione imperano e si completano.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELETTRODATA

IMPORTAZIONE DIRETTA
TAIWAN, CINA,
USA, GIAPPONE

VENDITA E ASSISTENZA:	MILANO	VIA MECENATE 76/4	TEL. 02/58012050
NEGOZI E SHOW ROOM:	MILANO	VIA ILLIRICO 2	TEL. 02/70125167
	BRESCIA	MARCHENO V.T.	TEL. 030/8960207
	ARCORE (MI)	VIA CASATI 201	TEL. 039/614709

ZYXEL
MODEM FAX
SEGRETERIA
ALTA VELOCITÀ
19.200 BAUD

Mod. U-1496 E
£. 790.000

OEM Microsoft®

DISTRIBUTORE AUTORIZZATO

star

LC 20 (9 aghi)	310.000
LC 100 Colori	370.000
LC 24-20 (24 aghi)	490.000
LC 24-200 Colori	610.000
SJ 144 Termica Colori	1.090.000

HEWLETT PACKARD

DESKJET 500	650.000
DESKJET 550C	1.270.000
LASERJET 4L	1.350.000
LASERJET IV	2.850.000

VESA

VELOCITÀ, AFFIDABILITÀ
ESPANDIBILITÀ, CONVENIENZA

IL NOSTRO PUNTO D'INCONTRO A SMAU 93 È AL PADIGLIONE 17 POSTEGGIO A 17

IL TUO PC CERTIFICATO AI PREZZI DI UN PC DI IMPORTAZIONE

ED 386/SX - £. 1.290.000
33 MHz, 2 MB RAM, HD 42 MB, SVGA 256, FDD 1.44 MB,
Tastiera, 2 Seriali, 1 Parallela, Monitor 14" a colori SVGA

ED 386/DX - £. 1.790.000
40 MHz, 4 MB RAM, HD 130 MB, SVGA 1 MB,
FDD 1.44 MB, Tastiera, 2 Seriali, 1 Parallela,
Monitor 14" colori SVGA

ED 486/DX2 - £. 3.790.000
66 MHz VESA, 3 Slot Local Bus, 8 MB RAM,
HD 340 MB, SVGA 1 MB, 2 Seriali,
1 Parallela, Tastiera, FDD 1.44 MB,
Monitor 14" colori SVGA L.R.

In omaggio a tutte le configurazioni: DOS , Windows, Mouse, Copertina

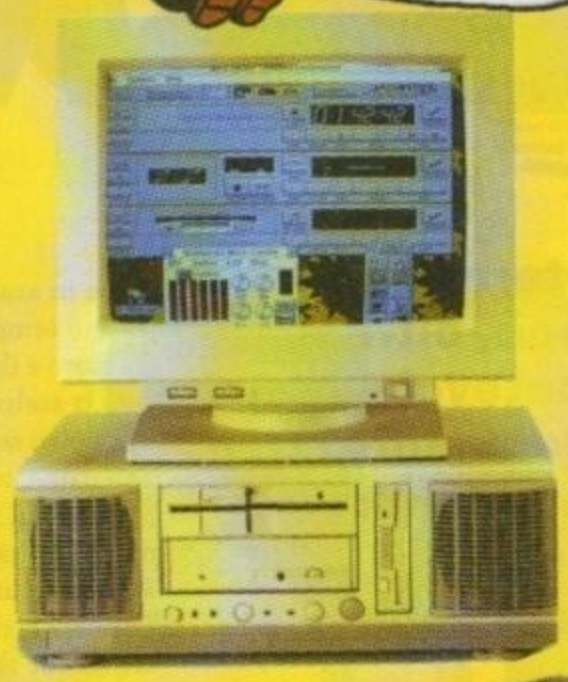
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELETTRODATA LINEA CONSUMER

PC ED MULTIMEDIA
40 MHZ, 4MB RAM, 180 HD, SVGA
16M. DI COLORI, FDD 1.44, TASTIERA,
2 SERIALI, 1 PARALLELA, S.B. 16,
CD D.S., MONITOR 14" L.R.
£. 2.830.000

SMART GAME CARD
PER
PC COMPATIBILI

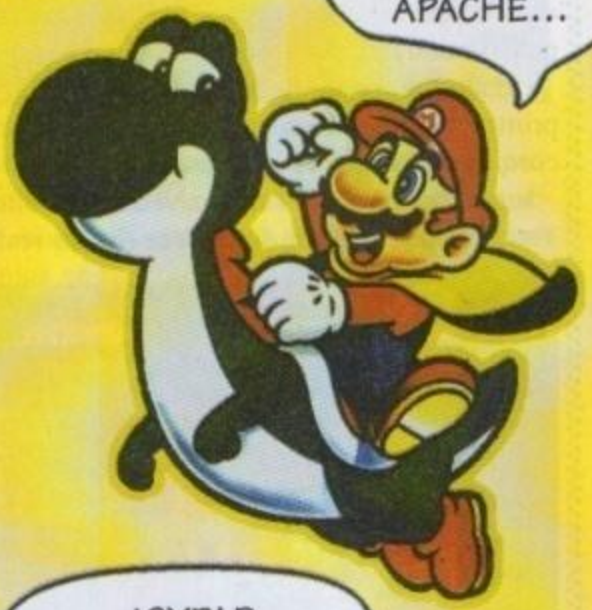


SUPER
NINTENDO
£. 259.000

JOYSTICK
PYTHON
PER GENESIS
E MEGADRIVE

PAD E
JOYSTICK
PER PC
AVIATOR
MAVERICK
APACHE...

GAME BOY
£. 99.000
MEGADRIVE
£. 239.000



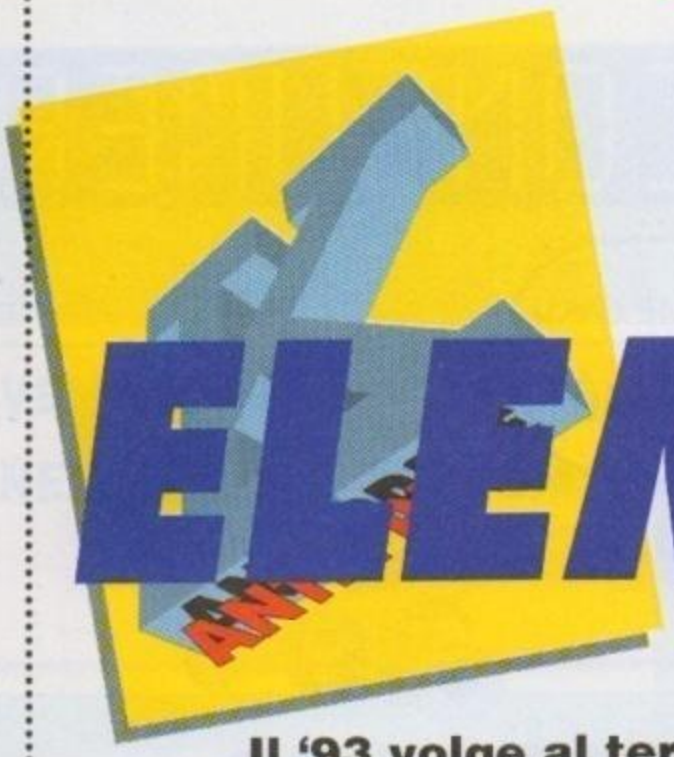
VENDITA
E NOLEGGIO
GIOCHI
PER CONSOLE

JOYPAD
SUPERCON
PER NINTENDO

SPEDIZIONE TRAMITE CORRIERE IN TUTTA ITALIA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



FUTURO ELEMENTARE

Il '93 volge al termine e sembra che Tom Watson, oltre a non nascondere una notevole soddisfazione per l'andamento dell'anno che si sta chiudendo, abbia idee molto chiare e ottimistiche per l'anno a venire.

Meno 6 al 2000, un anno più vecchi, un anno che sembra prepararsi a stupirci con un sacco di novità più o meno previste o annunciate, e la Renegade, forte di un anno che sta chiudendo in maniera molto positiva, si prepara ad affrontare il 1994 con un ottimismo da fare invidia. Tom Watson, direttore della Renegade, non fa mistero dei giochi che la sua società sta visionando e si prepara a distribuire nei primi mesi dell'anno prossimo.

"Siamo stati contattati dagli sviluppatori di *Turrican III* che, tra una lusinga e l'altra rivolte alla nostra società, ci hanno mostrato un prodotto veramente riuscito e in perfetta linea con lo stile dei giochi da noi distribuiti. La Renegade è in costante espansione e, se qualcuno ci sottopone un prodotto che riteniamo valido, non manchiamo certo di pubblicarlo; proprio come pensiamo di fare per *Turrican III*.

Un altro progetto che vedrà la luce nel '94, è la distribuzione della nostra prima avventura interamente sviluppata da un team australiano che, vi assicuro, sarà qualcosa di completamente diverso rispetto alle solite avventure...

Inoltre, sempre per l'anno a venire, pubblicheremo *Elfmania* curato dalla Terramarque, un team finlandese che sta realizzando cose veramente innovative in ambiente Amiga. Risulta quindi evidente che i nostri obiettivi restano sempre rivolti al mondo dei computer perché ritengo sia il meno rischioso e il più remunerativo. Infatti credo che molte compagnie abbiano fatto la scelta sbagliata, passando dai computer alle console, e ora non c'è da stupirsi se molte di loro si stanno lamentando per le scarse vendite."

Certamente, visti i prodotti software di questi ultimi mesi, dobbiamo prepararci a un futuro costellato di giochi sempre più spettacolari e sofisticati, ma quale macchina, durante il prossimo anno, sarà la predominante? Tom Watson ha una sua personale opinione in merito.

"Ritengo che il mercato dei PC sia destinato a crescere ulteriormente, comunque alla Renegade siamo molto ottimisti e fiduciosi anche per quanto riguarda l'Amiga. Il 1200 è una macchina notevole e, se le cose andranno per il verso giusto, ci sarà sicuramente molto da fare per tutte le software house. Noi, nel frattempo, stiamo dedicando sempre più tempo e risorse per lo sviluppo e la commercializzazione di prodotti per Amiga.

Ultimamente ho anche incontrato alcuni responsabili della EA che sostenevano la mia stessa idea, cioè che il mercato del software per Amiga non è per niente in declino. I dati delle vendite, di alcuni prodotti, parlano chiaro; basti pensare a *Sensible Soccer* che è stato un vero campione di vendite.

Ritengo che, se un prodotto per Amiga non vende, la motivazione non sia da ricollegare alla leggenda di un mercato che sta ristagnando, ma solo che il prodotto non merita di essere acquistato.

Prendiamo per esempio *Gods* e *Chaos Engine*, due prodotti molto simili e distribuiti entrambi in un periodo dell'anno relativamente morto: primavera. Il primo ha avuto un lancio pubblicitario notevole, anche perché era il primo prodotto indipendente dei Bitmap, il secondo invece, uscito un anno dopo, quando si diceva che l'Amiga stava raggiungendo i minimi storici di vendite, non ha ricevuto molta pubblicità ma ha però venduto una volta e mezzo più di *Gods*. Tutto questo perché *Chaos Engine* è un prodotto di una

Elfmania prevede un sistema di gioco a uno o due giocatori che dovranno, come al solito, darsele di santa ragione.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RENEGADE? WATSON

Tom Watson
(Sotto) L'austero edificio dove le menti della Bitmaps hanno la loro sede operativa.

certa levatura e il pubblico, se è sicuro di questo, lo acquista e non si accontenta di una copia pirata, cosa che può invece succedere se il prodotto non è convincente."

Il mese scorso è iniziata in America la commercializzazione del 3DO, alcuni esemplari sono già approdati anche in Italia, e il '94 sarà un vero campo di battaglia dove si scontreranno questo nuovo prodotto, il CD-I, il CD-ROM e le console.

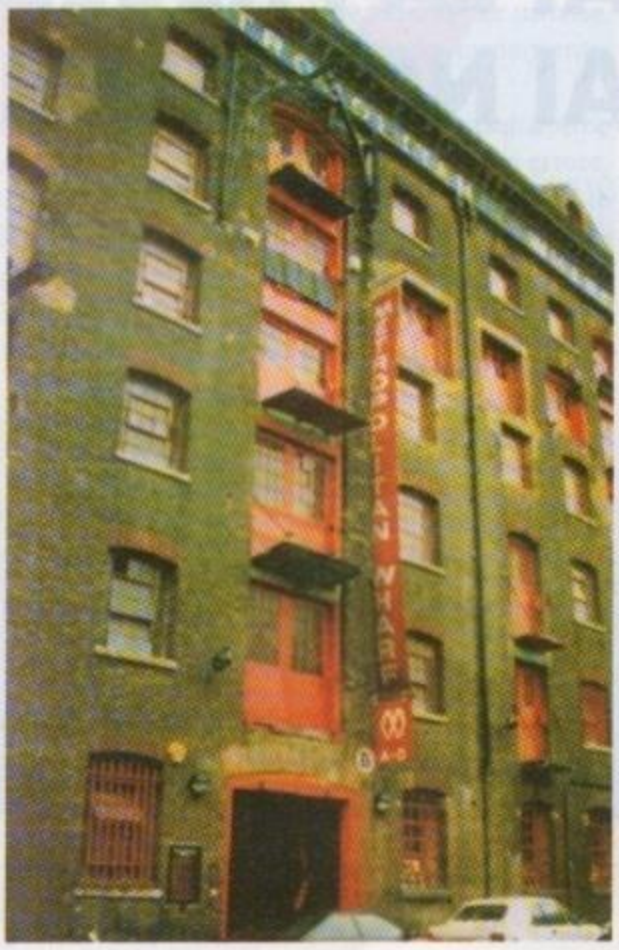
"Penso che oggi sia troppo presto per ipotizzare quale piattaforma sarà di maggiore impatto, anche se personalmente penso che il CD-I non farà molta strada. Ritengo invece che i prossimi due anni, malgrado il lancio di nuovi supporti, vedranno un mercato per computer sempre più in crescita.

Un rilassato e sornione componente del team Bitmaps: Mike Montgomery

I margini di guadagno sui giochi per console sono minimi e la pubblicazione di un prodotto comporta sempre notevoli rischi e investimenti economici; praticamente un salto nel vuoto che si possono permettere solo società delle dimensioni della Nintendo o della Sega. Pubblicare invece un prodotto per computer è molto meno costo e quindi, l'esposizione a rischi diminuisce notevolmente permettendo alle software house di realizzare prodotti interessanti, senza essere costrette a investimenti di milioni di sterline.

Per quanto riguarda il 3DO posso dire che è una macchina davvero molto interessante, se non fosse per il costo troppo elevato, ma sicuramente dovrà passare molto tempo prima che venga creato un catalogo di software adeguato.

Attualmente il mercato ruota attorno a 3 sistemi: Mega CD, CD-ROM per PC e Amiga CD32. Tutti e tre sono rivolti a differenti fasce di utenti, quindi tutto può accadere, ma credo che il Mega CD, se dovrà succedere, sarà il primo a decollare."



"L'Amiga CD32 apre nuovi orizzonti per noi programmatori - è Mike Montgomery dei Bitmap Brothers che interviene - e noi stiamo pianificando i nostri progetti futuri tenendo in forte considerazione, sia questa nuovo prodotto della Commodore che, chiaramente, l'Amiga 1200. Queste due macchine, dotate di un processore molto più veloce e di una gamma di colori molto più vasta rispetto all'Amiga 500, eliminano tutte le limitazioni con cui ci siamo dovuti scontrare in passato e ci permetteranno di realizzare prodotti di una qualità più elevata."

In Elfmania gli sfondi, come del resto tutto il gioco, sembrano essere veramente molto accattivanti.

La scelta di prodotti validi in questo periodo dell'anno, è oltremodo importante per poter affrontare il '94, senza essere costretti a ritornare sui propri passi e causare così inutili sprechi di denaro. Alla Renegade sembrano essere sulla buona strada e, molto probabilmente, hanno già individuato anche i giochi che saranno la punta di diamante del loro prossimo catalogo. "Il prodotto su cui puntiamo veramente molto - dice Tom Watson - è senz'altro *Elfmania*, un picchiaduro che, grazie alle tecniche innovative usate dal team di sviluppo finlandese, potrà funzionare su Amiga 500 con 1Mb e sarà corredato da un sistema di controllo molto facile e intuitivo. Credo che *Elfmania* sarà sicuramente meglio di *Street Fighter* grazie ai numerosi e semplici movimenti controllabili attraverso il joystick: 8, senza il pulsante del fuoco premuto, e altrettanti con il pulsante pigiato. Il gioco potrà essere affrontato da uno o due giocatori e consentirà di scegliere il proprio personaggio in un gruppo di sei; ognuno con caratteristiche personalizzabili e dotato di un proprio set di armi e mosse. La velocità d'azione e il perfetto controllo del personaggio attraverso il joystick faranno sicuramente di *Elfmania* un prodotto particolarmente interessante."

Derek Dela Fuente

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ALT!

DAI LA PRECEDENZA AI NOSTRI PREZZI

Tutti i tipi di upgrade di Motherboard, schede VGA, Monitor e Hard Disk

Eccezionali titoli CD-ROM ai prezzi più bassi d'Italia

VIPP COMPUTERS

Via Madonna 73 – 20017 RHO (MI)
(a 700 m dalla stazione ferroviaria)
Tel. (02) 93505577r.a. Fax (02) 93505579
BBS (02) 93505588.

I prezzi sono tutti comprensivi di IVA al 19%.

Effettuiamo consegne a domicilio in Milano a sole 5000 lire, o spedizioni in tutta Italia tramite posta o TNT Traco.

Richiedete al momento dell'ordine la **VIPP Fidelity Card**, la tessera per ottenere sconti sui vostri futuri acquisti presso di noi.

Tutti i marchi sono registrati dai legittimi proprietari.

Ci trovate anche all'Eptakontest:

LE OFFERTISSIME DEL MESE

Sound Blaster 2.0 DeLuxe	**155.000**
Sound Blaster Pro DeLuxe	**235.000**
S. Blaster Pro att. MITSUMI	**260.000**
Sound Blaster Pro 16	**325.000**
Sound Blaster Pro 16 Multi-CD	**345.000**
Sound Blaster Pro 16 ASP	**440.000**
Sound Blaster 16 SCSI-2	**580.000**
CD-ROM Mitsumi	**440.000**
CD-ROM Mitsumi (con l'acquisto di un CD)	**420.000**
Dischetti DD	**lire 850 cad.**
Dischetti HD	**lire 1100 cad.**

(sconti per grosse quantità)

I NOSTRI PC

386SX 40Mhz		1.921.000
386DX 40 Mhz		1.980.000
486DLC 40 Mhz		2.096.000
486DX 33 Mhz (2 slot VL-Bus)		2.681.000
486DX2 50 Mhz (2 slot VL-Bus)		2.831.000
486DX2 66 Mhz (2 slot VL-Bus)		3.197.000
486DX2 80 Mhz (2 slot VL-Bus)	**IL PRIMO!!**	**3.530.000**

configurazione base: 4Mb RAM; 2 seriali; 1 parallela; VGA 256Kb; mouse 3 tasti; case minitower; monitor SVGA 14" colori; hard disk 130 Mb; MS-DOS 6.0; tastiera; drive 3.5 1.44Mb

altre configurazioni:

con HD 170Mb	+ 41.000
con HD 200Mb	+ 108.000
con HD 250Mb	+ 166.000
con HD 340Mb	+ 341.000
con SVGA 1Mb	+ 66.000
con SVGA cirrus 16Mil. di colori	+ 94.000
con SVGA cirrus 16Mil. di colori VL-Bus	+ 139.000
con SVGA S3(805) VL-Bus	+ 338.000

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LAWNMOWER MAN

ANTEPRIME

Lawnmower Man vi calerà, attraverso un caleidoscopio fatto di computer graphic e suoni digitalizzati, nel virtuale Cyberspazio di un'entità che di umano ha forse solo i ricordi di una precedente vita terrena... Racchiuso in un CD-ROM, l'universo virtuale di Lawnmower Man dovrebbe essere disponibile entro il mese di Dicembre per diventare così un'appetibile regalo natalizio.

La Sales Curve ha dedicato a questo progetto un intero anno di lavoro e, a quanto abbiamo potuto vedere, dobbiamo constatare che hanno speso davvero molto bene il loro tempo. Il team di sviluppo è riuscito a creare un gioco che non mancherà di stupirvi con effetti sonori e grafici veramente spettacolari e, una volta iniziata "l'avventura", non vi sarà così facile interromperla.

Durante il gioco vedrete scorrere sul monitor del vostro PC anche alcune scene tratte dall'omonimo film senza che questo danneggi l'interattività del gioco stesso.

La colonna sonora, Entity, curata dalla rock star Steve Hillage fa da perfetta cornice al vostro progredire in *Lawnmower Man* e così, tra musica, grafica, sequenze tratte dal film ed effetti sonori digitalizzati, nei panni del Dottor Angelo, si avrà l'impressione di vivere in un fantastico sogno virtuale.

La trama si ricollega a *Lawnmower Man*, il film, solo in quanto il gioco inizia a muovere i suoi passi proprio sul finale del lavoro cinematografico, quindi non si tratta del solito re-make ludico, a cui si è abituati, ma di una storia completamente nuova.

Il gioco inizia con una sequenza animata dove, in un paesaggio realizzato in computer graphic, caratterizzato da laghi increspati, colline e strani oggetti sparsi ovunque, *Lawnmower Man* si libra nel cielo digitale. Tutto questo per calare il giocatore nell'atmosfera fantascientifica propria del gioco. Al termine di questo volo panoramico vengono presentati i personaggi principali di questa "avventura virtuale" e viene indicato l'obiettivo del gioco: salvare Carla e Peter, i "vostri" vicini di casa, dalla follia elettronica di un pericolosissimo Cyber Jobe.

In attesa, quindi, dell'uscita del gioco, prevista per questo mese diamo uno sguardo alle varie sezioni che compongono *Lawnmower Man* .

PLATFORM & CATWALK

Il gioco, dopo un'introduzione spettacolare che dura cinque minuti, prende il via con il vostro alter-ego, una forma metallica dalle sembianze umane, che viene posizionato in cima a una colonna in un mondo, ovviamente, virtuale.

Qui bisogna passare da una colonna all'altra saltando sopra delle piattaforme in movimento stando bene attenti a non sbagliare perché al minimo errore, virtuali o no, si rischia di passare a miglior vita. A complicare un po' le cose ci saranno anche alcuni nemici che si agiteranno convulsamente attorno al vostro personaggio rendendo i vostri movimenti molto più difficili e, come se non bastasse, alcuni di loro, pur non brillando per una particolare intelligenza, saranno così subdoli da tendervi degli agguati per cercare di farvi cadere in fallo.

L'obiettivo di ogni sezione di gioco è raggiungere e oltrepassare una porta che conduce al livello successivo.

In questa prima parte potrete arrivarci seguendo diversi percorsi e, in base alla strada scelta, vedrete cambiare lo sfondo e la morfologia degli oggetti presenti nello schermo, tanto da confondervi ulteriormente le idee.

Questa è solo una delle molte sezioni che dovrete affrontare all'interno di *Lawnmower Man* e ogni volta che si ripresenterà, inutile dirlo, sarà sempre più difficile trovare l'uscita grazie alla presenza di un numero maggiore di nemici e a un territorio da esplorare molto più vasto.

Una stretta passerella sospesa nel vuoto è una sezione aggiuntiva al tema delle piattaforme in movimento.

Su questo ponte dovrete evitare gli attacchi incalzanti di Big Red e dei suoi "scagnozzi" raccogliendo nel frattempo più bonus possibili. Per abbandonare il livello bisognerà trovare un lunghissimo scivolo che vi porterà "velocemente" alla successiva sezione.

Non crediate, però, che sia semplice, perché anche questo schermo presenta le sue difficoltà con delle porte in movimento che, solo grazie a

Una forma metallica dalle sembianze umane è il personaggio che dovrete controllare all'interno del cyberspazio di *Lawnmower Man*.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

un buon colpo d'occhio, potranno essere attraversate al momento giusto senza cozzare contro le pareti e rimetterci la vostra vita virtuale.

CYBERG BOOGIE

In questo livello il vostro protagonista subirà una metamorfosi in un Cyber-jet che dovrà essere guidato attraverso tortuosi tunnel. Dovrete inoltre evitare innumerevoli ostacoli e soprattutto sparare alle robuste porte che chiudono i cunicoli, per aprirvi un passaggio.

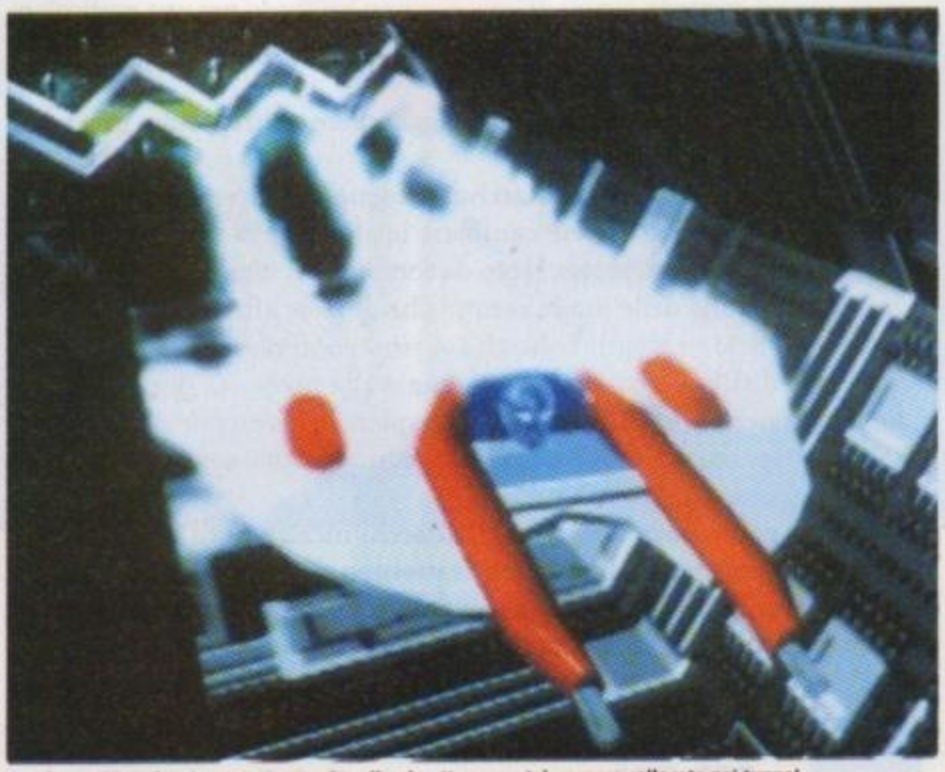
Quando si attraversano queste porte la precisione è elemento importante per non finire in frantumi.

Anche qui, come per la sezione delle piattaforme, potrete scegliere strade diverse e in base alle vostre decisioni incontrerete più o meno bonus.

La durata dei voli all'interno dei tunnel varia da un minimo di 1 minuto e 45 secondi, fino ad arrivare a 3 minuti, e più tempo è richiesto più i voli saranno pericolosi e intricati.

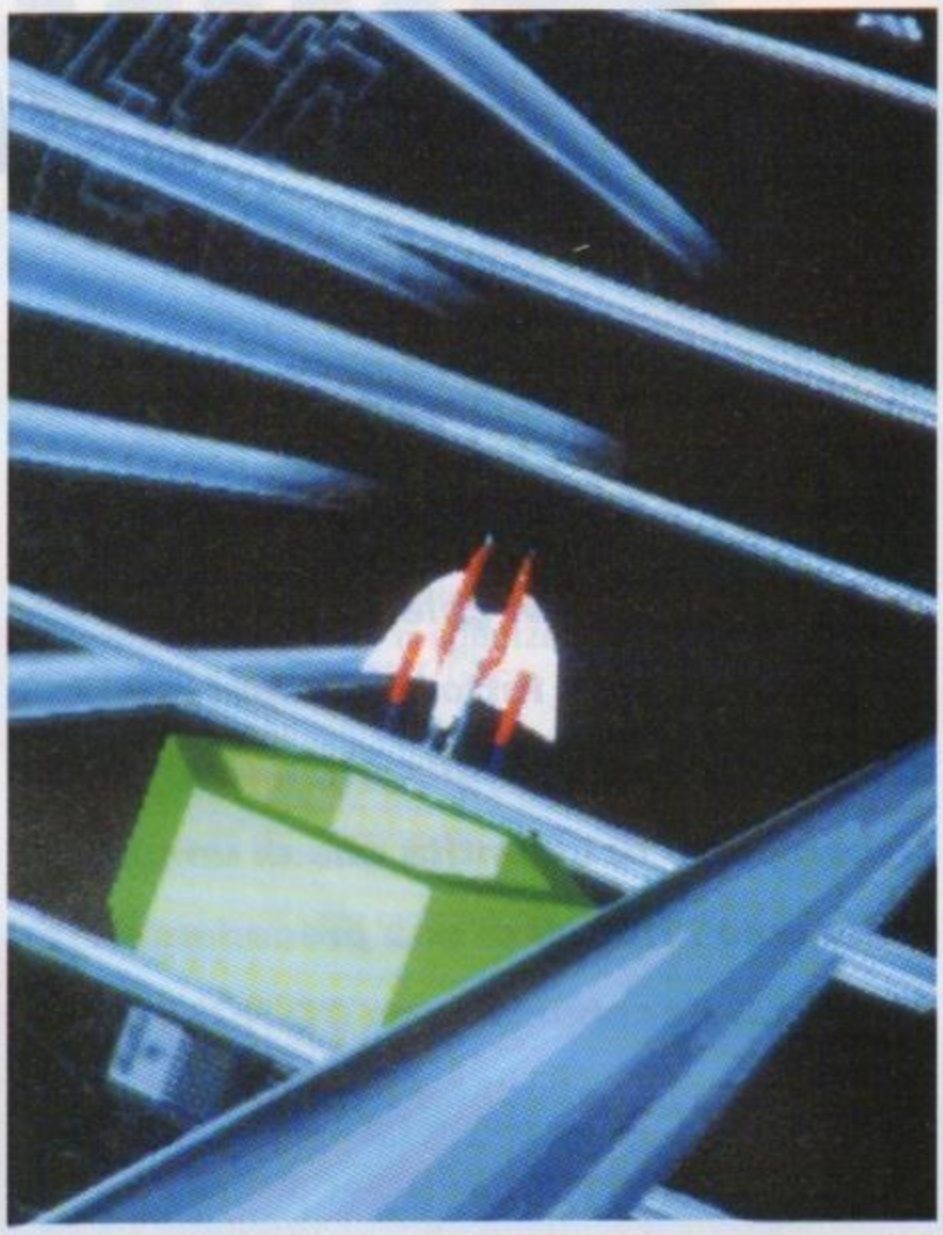
Al termine del livello incontrerete Cyber Jobe anche lui mutato in un jet da combattimento che vi costringerà a ingaggiare un tremendo duello aereo. In questa parte del gioco, il vostro ruolo di "pilota" vi consentirà una vista in prospettiva con alcune opzioni che vi permetteranno di visualizzare le azioni come se fossero riprese da telecamere poste nei punti più svariati dei tunnel.

La musica e gli effetti sonori in questa sezione sono veramente incredibili e concorrono in maniera perfetta a rendere l'azione superbamente reale!



Trasformati in cyber-jet potrete seguirne il volo attraverso telecamere collocate nei tunnel.

In *Lawnmower Man* ogni minimo dettaglio è realizzato con una precisione incredibile.



Attraverso uno spettacolare processo di morphing verrete trasformati in un cyber-jet che vi consentirà di volare attraverso tortuosi tunnel.

DOOR ACCESS CODE

Un po' di calma, dopo scivoli, tunnel, piattaforme in movimento, ecc.: un normale e "semplice" puzzle.

Vi troverete davanti a una porta con una serie di geroglifici che dovranno essere disposti in una sequenza ben precisa.

Ogni simbolo sarà corredato da una speciale presentazione grafica utile per trovare la soluzione del puzzle. Trovata la giusta combinazione potrete oltrepassare la porta e quindi proseguire.

MUSICAL SEQUENCE

Un classico riproposto in forma fantascientifica. La vostra forma metallica verrà proiettata nello spazio dove troverete una tastiera musicale che, indovinate un po', creerà delle sequenze di suoni e colori che dovranno essere riprodotte fedelmente. Se non commetterete errori la tastiera dopo parecchio strimpellare si trasformerà in una porta da cui accedere alla sezione successiva. Superfluo dire che in questo schermo il suono fa degnamente da padrone.

THE CIRCUIT PUZZLE

Il campo d'azione di questa sezione è un enorme circuito stampato di forma esagonale, su cui il vostro personaggio si muove alla ricerca di una porta per passare al livello successivo.

A prima vista non sembra complesso perché le uscite sono molte e tutte facilmente accessibili, ma alcune di esse sono protette da una carica elettrica altamente letale. Bisogna quindi studiare le tracce del circuito stampato per capire quali alimentano le porte e quali no, così da poter localizzare l'uscita corretta. Risolto il puzzle, oltre che consentirvi il passaggio a un nuovo livello, *Lawnmower Man* vi regalerà una stupenda sequenza di morphing del vostro personaggio mentre imbocca la via corretta.

THE ROBOT ROOM

Una porta chiusa a chiave vi sbarra la strada e le chiavi si trovano dall'altra

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

parte. Al centro della stanza c'é uno schermo tridimensionale che vi mostra il vasto complesso che si trova oltre la porta.

Grazie a un telecomando avrete la possibilità di guidare un piccolo robot alla ricerca delle chiavi e lo potrete tenere sotto controllo attraverso lo schermo tridimensionale. Il tutto sarebbe molto banale e noioso se non fosse per l'incalzare del tempo a vostra disposizione.

THE CANNON GAME

Faccia a faccia con il vostro nemico dovrete cercare di colpire la piattaforma che lo sostiene con un potentissimo lancia razzi mentre lui cercherà di fare altrettanto.

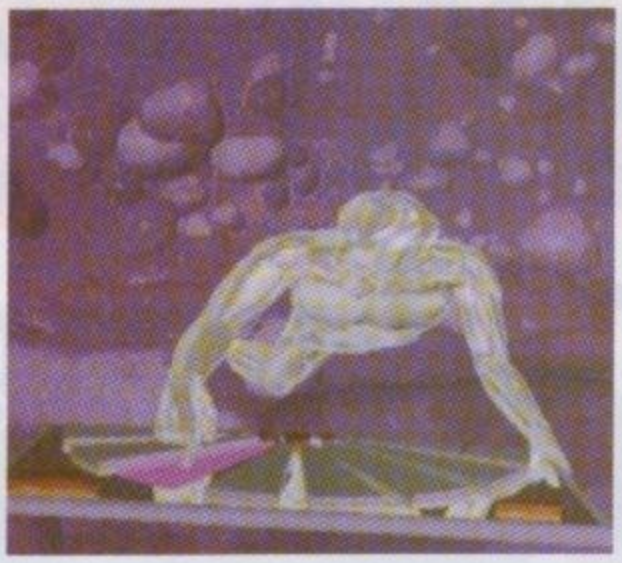
Trovare il giusto angolo di inclinazione non sarà cosa facile, e la faccenda è complicata dal fatto che tra le due piattaforme si trova un muro invisibile, che tuttavia, a ogni colpo, apparirà per pochi istanti.

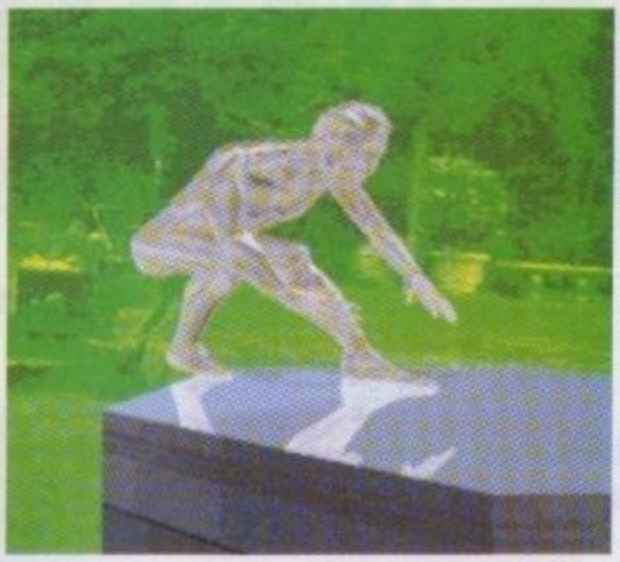
Quindi ispezionandolo con vari colpi, dovrete trovare un passaggio da cui sparare i vostri razzi.

Già da questa anteprima possiamo dire che *Lawnmower Man* è certamente un gioco studiato per accattivarsi la simpatia di giocatori di ogni "specie" e sicuramente avrà una longevità molto alta visto che lo stesso team di sviluppo ci ha comunicato che, conoscendo a menadito tutti i percorsi più veloci e le soluzioni di tutti i puzzle, si impiega circa un'ora per arrivare al Cyber Jobe finale.

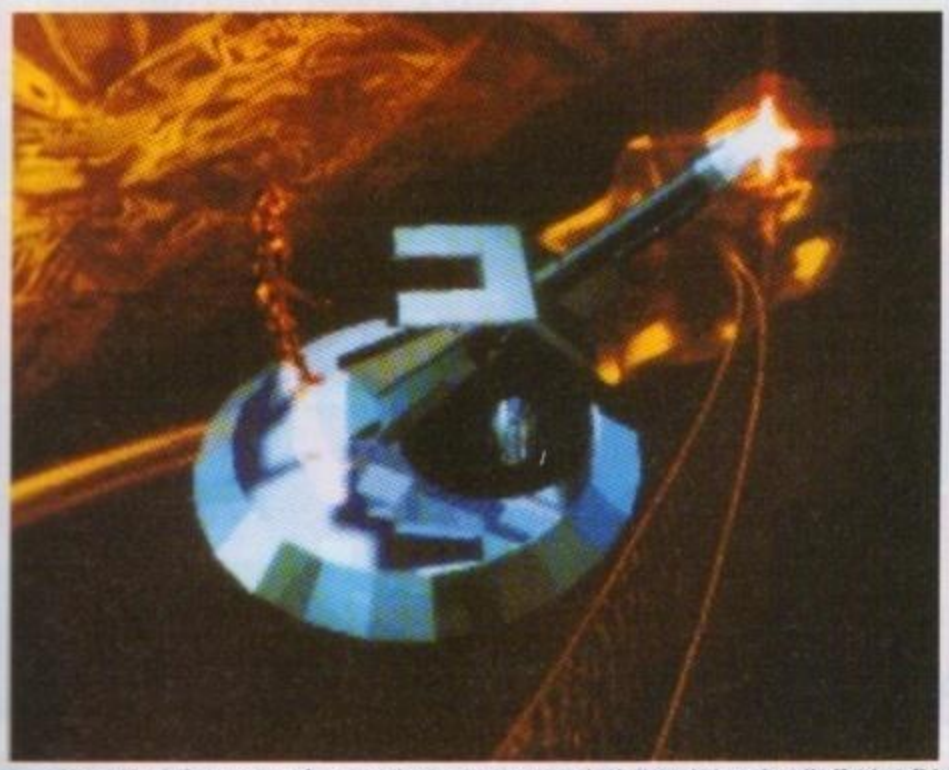
Dopo questa panoramica non ci resta che attendere trepidanti definitiva di *Lawnmower Man*, magari con i titoli e la sequenza delle varie sezioni cambiata rispetto a quelli previsti nel momento in cui scriviamo, ma sicuramente la dinamica di ciascun livello, statene certi, non sarà differente da quanto indicatoci dalla Sales Curve poco prima di iniziare quello che può essere definito il "montaggio" del gioco.

Derek Dela Fuente





La grafica a 256 colori è sicuramente uno dei punti di forza di *Lawnmower Man*.



Lawnmower Man è davvero stupefacente e sicuramente non mancherà di stupirvi grazie agli effetti grafici realizzati dal team di sviluppo della Sales Curves.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPER Games

20124 MILANO
VIA VITRUVIO, 37
Tel. 02/29520180
Tel. e Fax 02/29520184

HARD DISK per A600 e A1200

40 MB IDE 2,5"	L. 329.000
80 MB IDE 2,5"	L. 550.000
120 MB IDE 2,5"	L. 750.000

HARD DISK IDE per A4000

255 MB 3,5" CONNER	L. 549.000
345 MB 3,5" CONNER	L. 650.000
545 MB 3,5" CONNER	L. 1.149.000

SCASI II PER AMIGA 4000 L.399.000

SCANNER A COLORI
EPSON GT 6500
con SOFTWARE per AMIGA
L. 1.990.000

MIDI
L. 49.000

MUSIC-KIT
L. 129.000

MEMORY MASTER
1MB ESP. 9MB CON
POSSIBILITÀ DEL COPROCESSORE
L. 390.000

QUARTERBACK TOOLS L. 329.000
QUARTERBACK 5.0 L. 199.000

FINAL COPY II L. 269.000

WORKBENCH FACILE
Corso su videocassetta per imparare ad usare l'Amiga in 2 ore e 30 minuti
A sole £. 39.900

PCMCCIA MEMORIA FAST RAM
2 MB L. 299.000 4 MB L. 489.000

PREZZI IVA COMPRESA

COME FARE PER RAGGIUNGERCI???
Siamo distanti m 300 dalla Stazione Centrale
(Metropolitana linea 2 e 3 St. Centrale)

ART DEPARTMEN PROF. L. 459.0000

MINI OFFICE £. 169.000

MONITOR

Monitor 1084	L. 399.000
Monitor 1940 per A1200	L. 499.000
Monitor 1942 per A4000	L. 650.000

IN ARRIVO I NUOVI MONITOR COMMODORE

directory OPUS 4.0
Gestione File L. 199.000

TRUE PAINT AGA 4.5 L. 239.000

PER TUTTI GLI AMIGA
CLARITY - 16 BIT
CAMPIONATORE AUDIO
L. 299.000

CABINET PER A1200 L. 139.000
PER A600 L. 119.000 NEW

FAX-MODEM ESTERNO 14.400
CON SOFTWARE AMIGA
L. 499.000

CD ESTERNO PER
AMIGA 500 L. 350.000

HP DESKJET
550 C
L. 1.290.000
STYLUS EPSON
L. 799.0000
INK-JET FUJITSU
L. 550.0000

STAR LC 10 COLOR
£. 389.000
STAR LC 24 COLOR
£. 750.000
NEC P60 24 AGHI
£. 590.000
FUJITSU DL 900
£. 590.000

REAL 3D CLASSIC
PROGRAMMA DI GRAFICA
IN RAY TRACING
L. 259.000

TASTIERA KAWAI
L. 590.000

AMOS COMPILER
£ 99.000

DELUXE PAINT
AGA 4.5
L. 239.000

G - LOCK GVP SUPER
VIAS L. 949.000

CD-ROM per
A1200 e A4000
Telefonare

LA QUALITÀ INFORMATICA TOTALE NEL HOMI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VENDITA PER CORRISPONDENZA
SPEDIZIONE IN TUTTA ITALIA
CONSEGNE A DOMICILIO ENTRO 48 ORE DALL'ORDINE

FAVOLOSO

AMIGA 600
con 1MB RAM e il gioco HOCK
L. 479.000

AMIGA 4000
The Super Amiga
68040 25Mhz - Kick 3.0
6 MB RAM - 2 Mb Chip
4 Mb Fast ChipSet AGA 32Bit
HD IDE 120Mb L. 3.950.000
con 6 MB HD 200MB L. 4.250.000
68030 HD 80Mb - 4Mb Ram L. 2.690.000
SIMM 4MB 32Bit L. 499.000

AMIGA 1200
The New Generation
68020 14Mhz - KickStart 3.0
2 MB RAM e ChipSet AGA 32 Bit
L. 749.000
Deluxe Paint 4 AGA + W. P.
+ Data Base + 2 giochi (Oscar e Diger) L. 799.000
con HD IDE 40Mb L. 1.050.000
con HD IDE 80Mb L. 1.249.000
con HD IDE 120Mb L. 1.490.000

OFFERTA

DRIVE INTERNO 1760
PER A1200 E A4000
£. 299.000
DRIVE INTERNO PER AMIGA
L. 149.000

NEW

KARAOKE per AMIGA e PC L. 189.000

SCANNER B/N 256 DP CON OCR
L. 449.000

Drive Esterno
1,76 Mb per AMIGA

L. 349.000

VISTA PRO V 3 AGA
L. 239.000

PERSONAL PAINT
L. 109.000

VIDEO BACKUP
L. 179.000

AMIGA CD32
2 TITOLI
OMAGGIO

NEW

£. 699.000

TITOLI DISPONIBILI

James Pond 2
Zool (AGA)
Pinball Fantasies
Sleepwalker
D'Generation
Sensible Soccer
F17 Challenge
Project X
Alien Breed-Special ED
Qwak
Jurassic Park
Legend Of Sorasil (Non AGA)
Deep Call
Composer Quest
Surf Ninjas
Alfred Chicken
Humans 1 & 2
Elite
Overkill an othet
Lotus Turbo Trilogy
Whales Voyage
K240 (Non AGA)
Amiga CD American Football
Defender Crown II
Guinness Disc Records II
Gulp
Total Carnage
Inferno
James Pond 3
Zool II
International Open Golf Champ.
Litil Divil
Utopia 2
Genesis
Exile
European Champ. Football
Microcosm
Liberation
Chaos Engine
Uridium II
T.E.X.
Bubble & Squeak
Morph

DA NOI TROVI TUTTO IL SOFTWARE
ORIGINALE CTO - FINSON - LEADER

FAVOLOSO

ARRIVO 3DO
Telefonare

Vidi-Amiga 12
Digitalizzatore video
per Amiga 1200/4000

£. 349.000

Vidi 24
in arrivo

RSONAL COMPUTER - DA 12 ANNI NEL SETTORE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPER Games

20124 MILANO - VIA VITRUVIO, 37
Tel. 02/29520180 - Tel. e Fax 02/29520184

VENDITA PER CORRISPONDENZA
SPEDIZIONE IN TUTTA ITALIA
CONSEGNE A DOMICILIO ENTRO 48 ORE DALL'ORDINE

SUPERNINTENDO

EXTRAINNING	69.000
MORTAL COMBAT	159.000
STREET FITHER II	149.000
SUPER GHOULS'N GHOST	109.000
SUPER PROBOTECTOR	109.000
SUPER TENNIS	109.000
ARMA LETALE	129.000
CYBERNATOR	159.000
PUSH OVER	109.000
WING COMMANDER	149.000
COOL WORLD	155.000
SIM CITY	109.000
STREET COMBAT	159.000
MUSYA	155.000
AMERICAN GLADIATORS	149.000
SUPER KRUSTY FUN HOUSE	110.000
STAR FOX FX	159.000
TOYS	129.000
GODS	135.000
WINGS 2	110.000
PIT-FIGHTER	149.000
SUPER OFF ROAD	149.000
TOM & JERRY	129.000
FINALFIGHT	129.000
CONTRA III	159.000
PILOTWINGS	109.000
SMART BALL	89.000
KO GEORGE FOREMAN BOX	120.000
OUT OF THIS WORLD	129.000
WORLD TROPHY SOCCER	109.000
THE HUNT FOR RED OCTOBER	129.000
SUPER R-TYPE	109.000
HARLEYS BASKETBALL	129.000
CHUCK ROCK	145.000
CASTELVANIA IV	145.000
KOMBAT BASKETBALL	159.000
LEMMINGS	139.000
PRINCE OF PERCIA	125.000

MEGA DRIVE

AMERICAN GLADIATORS	79.000
DOUBLE DRAGON III	59.000
JOHN MADDEN '92	49.000
ECCO THE DOLPHIN	89.000
BUBSY	99.000
WORLD TTROPHY SOCCER	69.000
MORTAL KOMBAT	139.000
FLASHBACK	129.000
CRUEBALL	89.000
JACK NICKLAUS	99.000
LA SIRENETTA	99.000
G-LOCK	49.000
JUNGLE STRIKE	119.000
NHL '94	129.000
ROAD RASH II	99.000
STREET FIGHTER II SCE	TELEFONARE
UNCHARTED WATERS	89.000
SONIC 2	59.000
SHADOWS OF THE BEAST	99.000
DEATH DUEL	99.000
BATMAN	59.000
OLYMPIC GOLD	89.000
SPINDIZZI WORLD	89.000
ALIEN STORM	79.000
GODS	69.000
WARSONG	89.000
HIT ON THE ICE	69.000
SIMPSON SPACE MUTANTS	89.000
THE TYRANTS	99.000
BEAST WARRIOR	99.000
BADOMEN	69.000
INDIANA JONES LAST CRUS.	89.000
WORLD CLASS LLEADER BOARD	79.000
TALESPIN	59.000
CALIBER 50	59.000
STEEL EMPIRE	99.000
SUNSET RIDERS	89.000
BATTLE TOADS	89.000
MERCS	59.000
DARIUS II	49.000
WONDER BOY III	39.000
WONDER BOY IV	39.000
BATMAN REVENGE OF JOKER	89.000
SHADOW DANCER	49.000
DICK TRACY	59.000
SONIC	39.000
GRANADA X	79.000
QUACK SHOT	69.000
RUN PARK	89.000
TURRICAN	49.000
KABUKI	79.000
BLOCK OUT	29.000
UNDER LINE	69.000
FASTEST ONE 1	49.000
WORLD CHAMPION WWF	89.000
TALMIT ADVENTURE	89.000
BIO HAZARD BATTLE	69.000
SPLATTER HOUSE	59.000
MICKEY AND DONALD	69.000
SUPER THUNDER BLADE	59.000
SPACE HARRIER II	79.000
SUPER HAMNG-ON	59.000
ROBOCOP	59.000
AQUABATICS WITH JAMES P.	79.000

GAME GEAR

PENGO	49.000
GLOB GLADIATORS	49.000
WOODY POP	49.000
OUT RUN EUROPA	55.000
G-LOCK	49.000
INDY III	55.000
SPIDER MAN	49.000
FACTORY PANIC	45.000
SMASH TV	45.000
G FOREMAN BOX	49.000
SPACE HARRIER	45.000
SLIDER	45.000
PRINCE OF PERSIA	49.000
CHESS MASTER	45.000
HALLEY WARS	39.000
AERIAL ASSAULT	45.000
MICKEY MOUSE II	55.000
SHINOBI II	55.000
GP MONACO	45.000
BATMAN RETURNS	49.000
SONIC II	45.000
KLAK	39.000
MARBLE MADNE	39.000
TERMINATOR	45.000
S. SPACE KINVADERS	45.000
SOLITAIRE POKER	49.000
MORTAL KOMBAT	TELEFONARE
JURASSIC PARK	TELEFONARE

TUTTI I TITOLI

a sole L. 49.000

GAME BOY L. 99.000

HANDY BOY	49.000
HANDY CARRY	19.000
BOULDER DASH	55.000
ADDAMS FAMILY	49.000
TRACK & FILD	69.000
F1 RACE + ADATTATORE	55.000
TIP OFF	49.000
KICK OFF	49.000
KID DRACULA	69.000
DUCK TALES	75.000
MORTAL KOMBAT	TELEFONARE
GAUNTLET II	49.000
PRINCE OF PERSIA	49.000
S. HUNCHBACK	49.000
BATTLE TOADS	49.000
JETSONS	49.000
DAYS OF THUNDER	49.000
SUPER MARIO LAND II	65.000
YOSHI	45.000

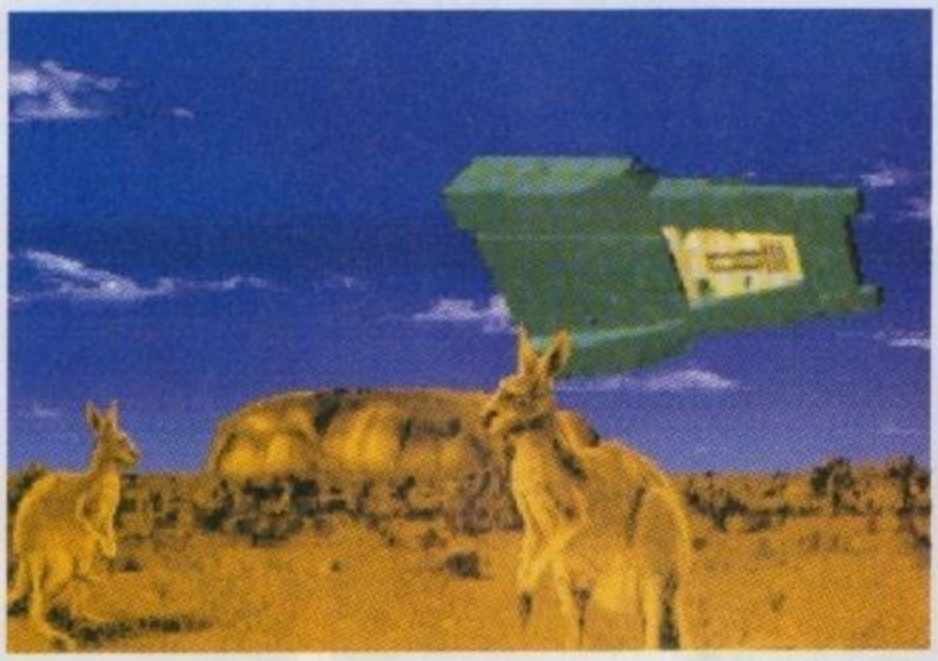
TALE NEL HOME PERSONAL COMPUTER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

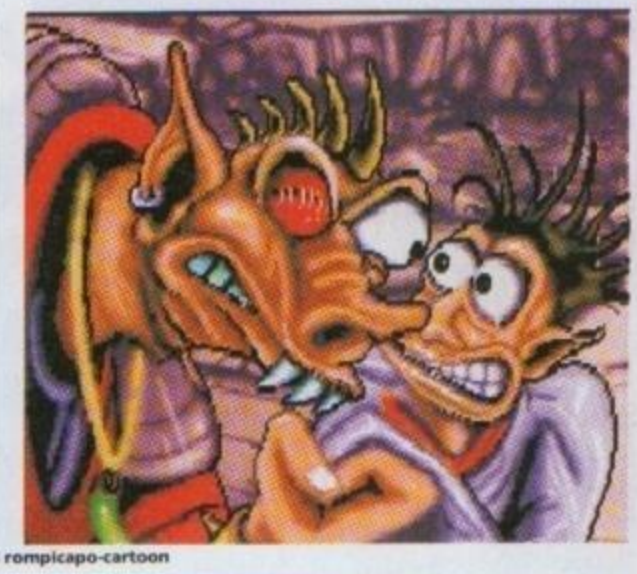
http://www.oldgamesitalia.net/

UN COKTEL DI NOVITÀ

La Coktel Vision si prepara ad affrontare il mercato natalizio con il lancio di due nuovi prodotti che hanno trovato nel CD-ROM la loro piattaforma di sviluppo ideale, e coglie l'occasione per un annuncio sensazionale...



Un gran finale di 1993 si prospetta per la Coktel Vision, che ha lanciato nelle scorse settimane due nuovi prodotti destinati al mercato natalizio di videogiochi. Si tratta di due sequel dai nomi decisamente importanti, che tanta fortuna hanno riscosso nelle loro release precedenti, e che hanno senz'altro le potenzialità per ripetere il loro successo. Come avrete capito (se non da quanto detto fino ad ora, quanto meno dalle immagini di queste pagine) stiamo parlando di *Inca II - Wiracocha* e *Goblins 3*. Entrambi i prodotti verranno commercializzati nella versione CD-ROM, questo a testimoniare quanto la software house francese creda in questo nuovo ed emergente supporto, dalle enormi potenzialità, ma, purtroppo, ancora poco diffuso. "Crediamo molto nel CD-ROM - ha dichiarato Emanuelle Kreutz, responsabile delle Pubbliche Relazioni per la Coktel Vision - perché è un supporto dalle potenzialità inimmaginabili, e siamo convinti che in breve soppianterà i normali dischetti. Il prezzo del lettore ha ormai raggiunto livelli accettabili per qualsiasi tasca, e il salto qualitativo che i prodotti sviluppati su CD-ROM consentono rispetto ai vecchi prodotti su dischetto è tale da motivare l'acquisto del lettore da parte degli utenti". Non possiamo che essere d'accordo con la politica della Coktel Vision in questo campo. Sviluppare software su CD-ROM è un atto di lungimiranza, forse per il momento ancora poco fruttifero, ma che nel futuro non mancherà di ripagare le software house che hanno creduto in questo supporto. "Per il momento - ha ribadito Emmanuelle - continuiamo a produrre i nostri giochi sia in versione CD-ROM che in versione floppy disk, ma il nostro target è quello di arrivare, non appena il mercato ce lo consentirà, a lanciare prodotti solo in versione CD-ROM. Quello che invece stiamo già facendo è sviluppare il software direttamente su CD-ROM e quindi convertirlo su dischetti, e non viceversa, e questa è una garanzia assoluta di qualità del prodotto".

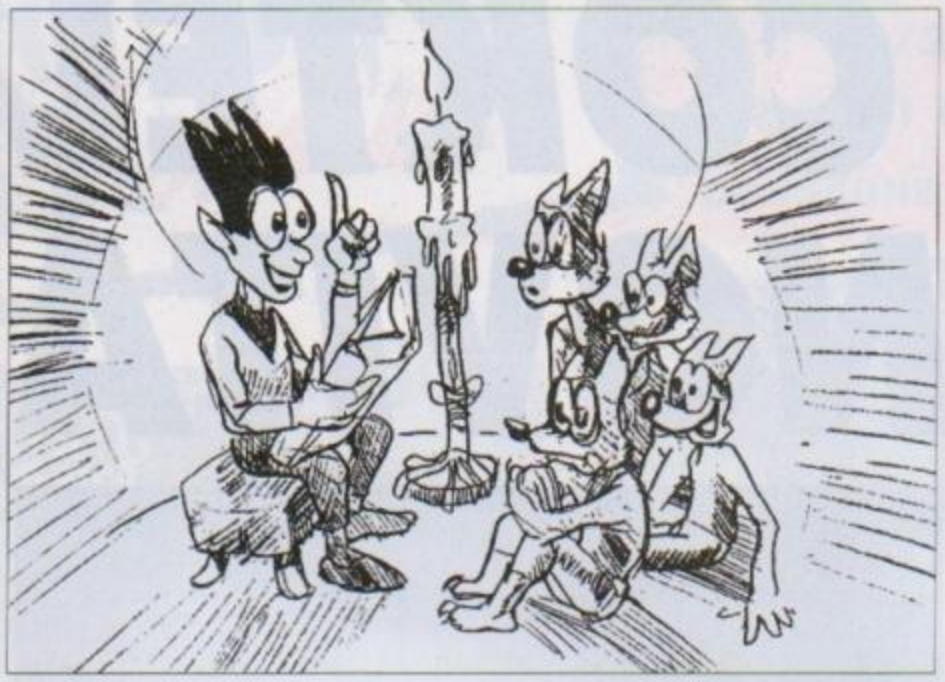


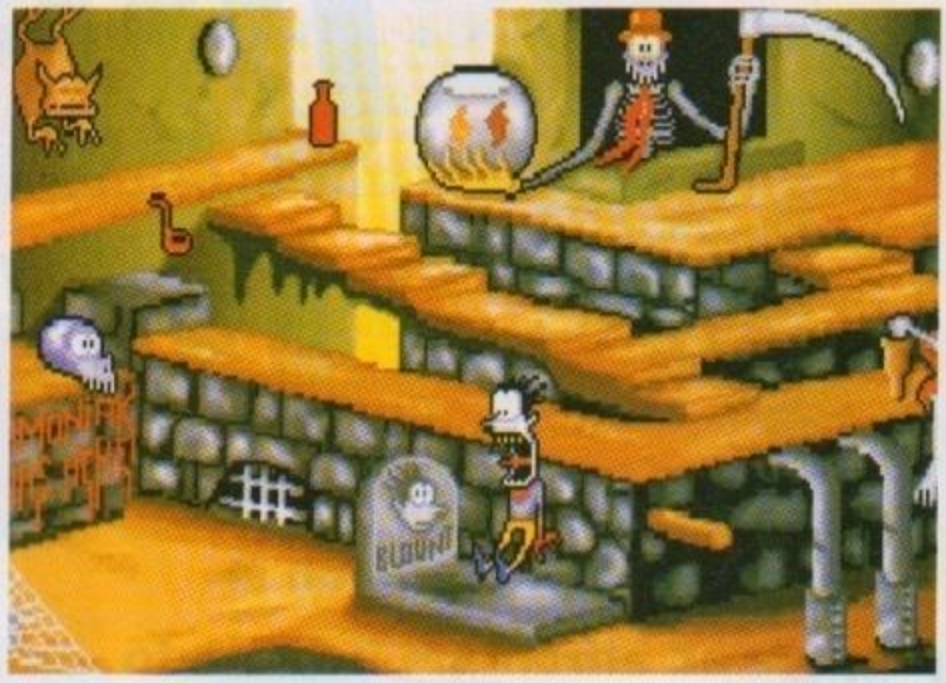
(In alto) Un immagine dell'astronave di Inca II
(A sinistra) Un disegno di prova per Goblins
(A destra) Un immagine tratta dal rompicapo-cartoon

Alcuni disegni facenti parte dello story board di Inca II e la loro concretizzazione sullo schermo.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

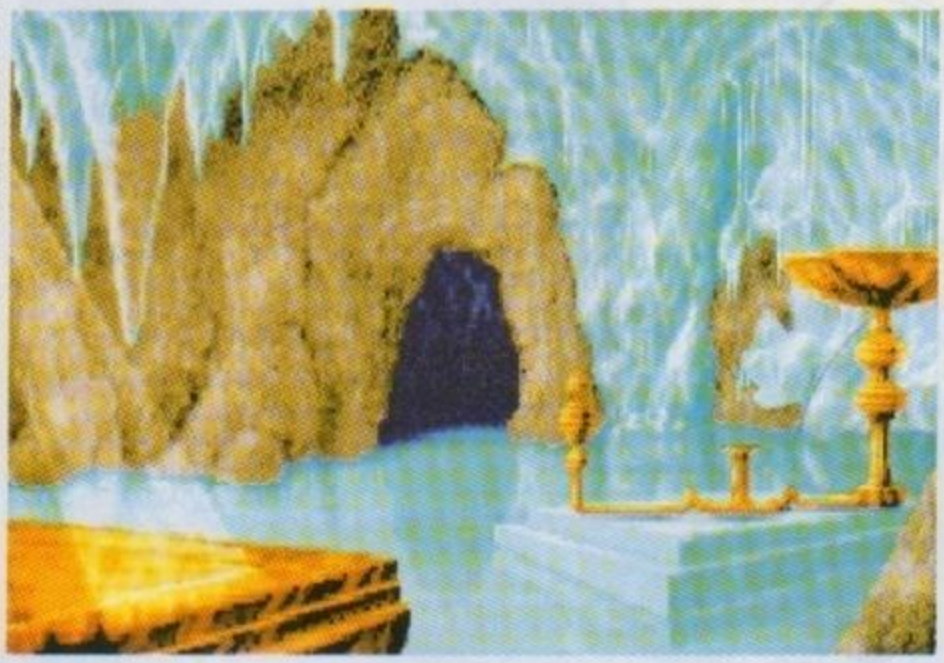
http://www.oldgamesitalia.net/

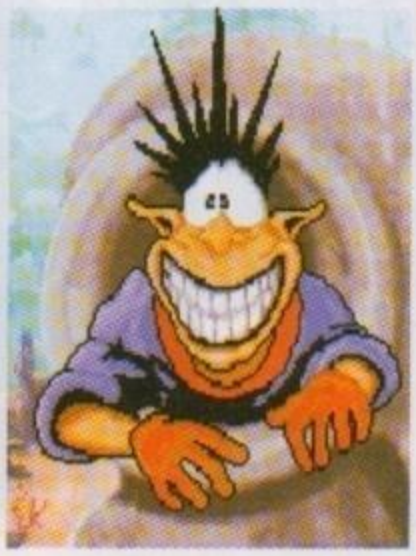




Qui sopra una classica schermata del simpaticissimo rompicapo francese, con il nostro eroe terrorizzato.

Un'attrice posa per Inca II. In questo caso viene utilizzata la tecnica del chroma key.





Ancora due immagini tratte da Goblins. A destra un bel primo piano del mitico Blount, l'inviato speciale del Goblins News, protagonista di questa avventura, mentre a sinistra una serie di "pose" del nostro eroe, sia nelle sembianze umane che in quelle "lupomannaresche"

Verifichiamo questa affermazione immediatamente, visto che ci troviamo di fronte ai due nuovissimi e ambiziosi prodotti della casa francese, entrambi sviluppati su CD-ROM. *Inca II - Wiracocha* continua laddove si era fermato il primo episodio. Protagonista della storia è il giovane Atahualpa, figlio di Eldorado ed erede dell'impero, impegnato in una lotta contro un misterioso e minaccioso asteroide e, contemporaneamente, contro le forze maligne del potente Aguirre. Il gioco è un insolito misto di azione e avventura, miscelate con un rapporto di 40 a 60; grafica e sonoro sono spettacolari. La parte di azione si concretizza in combattimenti spaziali, nel corso dei quali il programma è in grado di "identificare" l'abilità del giocatore e regolarsi di conseguenza, calibrando la difficoltà e la durata della fase di combattimento. La struttura invece delle sezioni "avventura" è quella classica, mutuata dal primo episodio, ove occorre usare l'oggetto giusto al posto giusto e nel momento giusto.

La realizzazione tecnica è stata effettuata impiegando le tecnologie più avanzate. Si fa un consistente impiego di dialoghi e personaggi digitalizzati, ripresi con la tecnica del *chroma key* e quindi perfettamente inseriti in un "fondale" calcolato (come avvenne per *Michael Jordan in flight*).

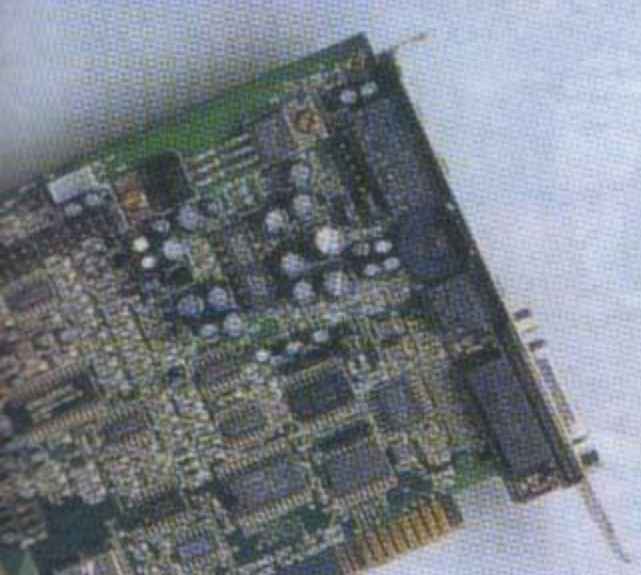
Decisamente diverso *Goblins 3*, un fantasiosissimo rompicapo nel quale il protagonista è Blount, un giornalista del Goblins News, alla ricerca di uno scoop davvero speciale. La sua curiosità e la sua voglia di emergere lo coinvolgono in una storia allucinante, nella quale si troverà a recitare la parte dell'eroe, con la tendenza a trasformarsi in lupo mannaro e in altre stranezze. Entusiasmante lo humor che pervade tutta la storia, ulteriormente sottolineato dai bizzarri effetti sonori (Blount si esprime con monosillabi gutturali). Ottima la grafica in perfetto stile cartoon. Sia *Inca II* che *Goblins 3* vengono commercializzati in versione CD-ROM, su dischetti e, prossimamente anche nella versione Macintosh. Per *Goblins 3* è prevista anche la realizzazione di una versione per Amiga "anche se - ha aggiunto Emmanuelle - il mercato Amiga secondo noi è in via di estinzione".

In conclusione un notizione da ribaltarvi dalla sedia su cui siete seduti: la Coktel Vision ha annunciato una partnership con, udite udite, la Sierra On-line per la realizzazione di prodotti multimediali e, se tanto mi da tanto e due più due fa ancora quattro, si tratta di un'accoppiata che farà sicuramente parlare di sé.

Diego Antonelli

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

GOLDEN SOUND CARD - Ver. 2.5 & Pro II

L'UNICA SCHEDA MULTIMEDIALE COMPATIBILE CON I 4 STANDARD DI SUONO E MULTIMEDIA PC, INCORPORATO CHIPSET CON EFFETTI SURROUND

- MPU-401 (UART MODE) MIDI
- GSIMT-32 INSTRUMENTS
- SOUND BLASTER
- MULTIMEDIA PC & ADLIB CARDS

1. COMPATIBILE CON MULTIMEDIA PC SOFTWARE
2. COMPATIBILE 100% SOUNDBLASTER SOFTW.
3. SUPPORTA MICROSOFT WINDOWS 3.1 E MULTIMEDIA EXTENSIONS 1.0
4. COMPAT. MPU-401, GS/MT-32 INSTRUM.
5. STEREO SURROUND EFFECT PER VERS. PRO II
6. SAMPLING RATE STEREO IN 24.00 KHZ PER VERSIONE PRO II MONO IN 20.80 KHZ OUT 48HZ PER VERSIONE GS 2.5 MONO
7. INTERFACCIA CD-ROM AT-BUS
8. VOICE OUTPUT
9. VOICE INPUT
10. MIXER EFFECTS
11. FM IC CHIPS - FM CHANNEL
12. IRQ'DMA & I/O SELEZIONABILE
13. MULTIMEDIA FUNCTION BOX (OPZIONALE)
14. GAME I/O PORT
15. MONITOR PER REGISTRARE

Vers. 2.5 L.139.000 **Vers. PRO II L.179.000**

SUPERBLASTER **L. 99.000**
SCHEDA MUSICALE ADLIB COMPATIBILE

SOUNDBLASTER **L. 219.000**
VERS. STEREO; COMPRESI NELLA CONFEZIONE 2 VIDEOG. ORIG. + 1 CD ENCICLOPEDIA

SOUNDBLASTER PRO 16 BIT DELUXE ED. **L. 299.000**
VERSIONE STEREO16 BIT + IN OMAGGIO 1 CD ENCICLOPEDIA

SOUNDBLASTER PRO 16 BIT ASP **L. 349.000**
VERSIONE STEREO16 BIT + IN OMAGGIO 1 CD ENCICLOPEDIA

INTERFACCIA VGA > SCART

PERMETTE DI COLLEGARE UN QUALSIASI PC CON SCHEDA VGA O UN PORTATILE AD UN TELEVISORE CON PRESA SCART!

NOVITÀ !!! **L. 99.000**

CD ROM INTERNO "CREATIVE" ORIG. PER SB **L. 399.000**

KIT MULTIMEDIALE "SPECIAL PACK" **L. 799.000**
COMPRENDE: SOUNDBLATER PRO + CD ROM INT. + CASSE STEREO + 7 CD ROM

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. EVASIONE ORDINI IN 24 ORE

TUTTI PREZZI SONO IVA ESCLUSA.

Tutti i marchi, nomi e loghi sopracitati appartengono ai loro legittimi proprietari.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sonic
videogame&fumetti

OGNI MESE A 3.500 LIRE

IL PRIMO MENSILE DI VIDEOGAME E FUMETTI CON IL MEGLIO DEL MONDO SEGA

SIETE PRONTI PER LA SFIDA FINALE ?

IN EDICOLA DAL

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROVE SU SCHERMO

State per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i k-voti dovete leggere questa guida.

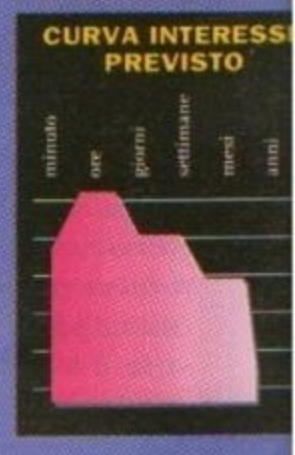
900+	Un classico, raccomandato senza riserve.
800-899	Un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.
700-799	Ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti che ne riducono il voto.
600-699	La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".
500-599	Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.
400-499	Problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.
300-399	Non solo la giocabilità è scadente, lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.
200-299	Qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.
100-199	Un gioco per ZX81 che gira su Amiga.
Sotto 100	Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche averlo gratis

NOTA BENE In questo nuovo box trovate le indicazioni sui giochi che ricordano di più il titolo recensito. Insomma alcuni consigli per chi vuole approfondire l'argomento.

POLLICE FAVOREVOLE/POLLICE VERSO I pregi ed i difetti del gioco sintetizzati in poche frasi significative. Forse è troppo difficile, o ha un'interfaccia innovativa, ecc...

VERDETTO Il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caro, vecchio K-Voto, insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la Grafica (G), il Sonoro (A), l'impegno Intellettuale (QI) richiesto e il Divertimento complessivo - il fattore K (FK) offerto dal programma.

CURVA CIP Una predizione dell'"aspettativa di vita" del gioco. Uno sparatutto frenetico e colorato potrà avere un fascino immediato, ma lo giocherete tra un mese?



SUGGERIMENTI Le pagine centrali di molte recensioni contengono suggerimenti, consigli e idee su come affrontare il gioco.

K-GIOCO Vengono insigniti di questo titolo quei programmi la cui qualità complessiva li rende degni di entrare nell'Olimpo dei Classici.

SONORO, GRAFICA E IDEA Questi riconoscimenti vengono assegnati a giochi che eccellono in una particolare area. Un gioco che non riesce ad essere K-Gioco può comunque meritarsi uno di questi "scudetti".

K PARAMETRI

Un K-Parametro è, a nostro giudizio, il miglior gioco nel suo genere. Le descrizioni che seguono sottolineano gli elementi che rendono il gioco tale e con i quali deve misurarsi ogni concorrente. Se volete avere in casa una "giocoteca" degna di questo nome uscite subito a comprare tutti i titoli che vi mancano!

SPARATUTTO ARCADE

PROJECT X (Team 17)

I vecchi programmatori di demo... dimostrano la loro bravura. Grafica come non si era mai vista, frenesia, botti, lampi e cotillon in una delle più grandi feste del colore mai apparse sul vostro Amiga.

AVVENTURA ARCADE

FLASHBACK (Us. Gold)

La Delphine toglie al Bitmap Brothers il k-parametro. Rompicapi, animazione spettacolari con gusto cinematografico. Un'avventura da godersi in tutti i particolari e che riesce a catturare al massimo la vostra immaginazione. Stupendo.

GIOCO DI RUOLO

ULTIMA VII (Origin)

Il GdR totale. Il mondo di Britannia non è mai stato così vivo davanti ai nostri occhi. Lord British ha ancora una volta superato sé stesso - e non solo in senso metaforico, visto che *Ultima Underworld* era il vecchio K-Parametro!.

SPORT

GOAL (Virgin)

Dino Dini ce l'ha fatta! Il trono è di nuovo suo! Un livello di controllo sui giocatori mai visto prima per la simulazione calcistica migliore sul mercato. A quando *Sensible 2*...?

STRATEGIA

CIVILIZATION (Microprose)

In questa gigantesca saga storica il giocatore deve condurre il suo popolo dai primordi dell'Eta della Pietra all'Era Nucleare. Massiccio, ma senza dubbio il parto di una mente geniale.

AVVENTURA

RETURN TO ZORK (Activision)

Torna al sucesso e detronizza *The Secret of Monkey Island 2* dall'olimpo delle avventure: il mondo di *Zork* della Infocom è stato completamente rinnovato, dal genere testuale al Full Motion Video.

SIMULAZIONE AUTOMOBILISTICA

FORMULA ONE GRAND PRIX (Microprose)

La seconda ragione dell'uscita in ritardo di K ogni mese. È quasi impossibile trovare difetti in questo capolavoro poligonale di Geoff Crammond, ugualmente adatto a principianti ed esperti. Impressionante.

PICCHIADURO

IK+ (System 3)

Una versione migliorata ed aggiornata del classico della Sustem 3, *IK+* di Archer MacLeans è da tre anni in classifica e ancora nessuno è riuscito ad insidiarne il trono. L'aspetto più interessante è la presenza di un terzo karateka controllato dal computer. Incredibilmente veloce.

GIOCO DI CORSE AUTOMOBILISTICHE

STUNT CAR RACER (Microstyle)

Grafica poligonale d'avanguardia e una velocità incredibile fanno di questo gioco il papà di tutta la nuova generazione di giochi di corse. Ed un papà che non è ancora andato in pensione!

SIMULAZIONE SPORTIVA

JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER (Virgin)

La spettacolare grafica 3D si combina con un realismo spasmodico per formare la migliore simulazione di biliardo di tutti i tempi. Virtualmente privo di difetti, il gioco vanta un'introduzione per i principianti e una grande precisione nella gestione dei colpi.

SIMULATORE DI VOLO

FALCON 3.0 (Spectrum Holobyte)

Il miglior simulatore di volo mai realizzato. *Falcon 3.0* ha più dettaglio di qualsiasi altra cosa che abbiate visto nella vostra vita, insieme all'interfaccia utente più funzionale e al manuale più completo mai apparsi sul mercato.

AZIONE/STRATEGIA

POPULOUS 2 (Electronic Arts)

Più grande, più bello, più veloce, ecc... Alla Bullfrog hanno migliorato la perfezione. *Populous 1* al confronto sembra una copia di pre-produzione. Un'impresa storica.

ROMPICAPO

TETRIS (Nintendo)

La versione ufficiale del gioco per Gameboy Nintendo è di gran lunga la migliore. *Tetris* è il gioco più coinvolgente mai apparso nella storia dei videogiochi. È come una droga, provate a chiedere a chiunque lo abbia già giocato.

GIOCO DI PIATTAFORME

SUPER MARIO WORLD (Nintendo)

Ora che il SNES è arrivato anche in Italia, questo grande classico è disponibile per tutti. Con una grafica eccellente e un'area di gioco ENORME fa desiderare che tutti i giochi siano così.

PROVATI (a fondo) & GIUDICATI (alla grande)

TFX	Ocean	44
Darksun	US Gold/SSI	50
Hired Guns	Psygnosis	55
Sim Farm	Maxis	58
NHL Hockey	Electronic Arts	61
Privateer	EA/Origin	64
Flight Simulator 5	Microsoft	67
Jurassic Park	Ocean	70
Alfred Chicken	Mindscape	72
Gateway 2	Accolade/Legend	75
Rules of Engagement 2	Impressions	79
Simon the Sorcerer	Adventure Soft	82
Seal Team	Electronic Arts	84
Prime Mover	Psygnosis	87
Goal	Virgin	89
Shadow Caster	EA/Origin	91
Front Page Football Pro	Sierra/Dynamix	95
Overkill	Mindscape	97
Krusty's Fun House	Virgin	99
Qwak	Team 17	101
Mad Dog McCree	American Laser Games	103
Silver Seed	EA/Origin	105

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TFX

Tactical Fighter Experiment

La Digital Image Design, dopo i discussi *F-29 Retaliator* ed *Epic* e l'indiscusso *Robocop 3*, sviluppa un simulatore di volo che intende balzare da protagonista nel regno di *Falcon 3.0* e *Strike Commander*. Tre modernissimi aerei da combattimento, cinque teatri di battaglia e un pizzico di soap opera attendono le notti insonni dei piloti da microchip...

La fine degli anni '80 e l'inizio degli anni '90 verranno ricordati nei libri di storia dei nostri nipoti come un periodo di crisi e rinascita: crisi dei vecchi sistemi politici e rinascita di un nuovo ordine mondiale. Il senno di poi - tradizionalmente una scienza esatta - stabilirà con certezza quali saranno state le luci e le ombre di questo difficile momento, ma per noi che lo viviamo le cose non sono altrettanto facili. Forse uno dei problemi più gravi è l'improvvisa scomparsa di solidi punti di riferimento, un tempo rappresentati dai grandi poli americano e sovietico.

Non appare quindi un caso che l'importanza delle Nazioni Unite, un tempo organizzazione poco più che simbolica, stia, in questi anni, lentamente emergendo sulla scena internazionale. Il background di *TFX*, il nuovo simulatore di volo della Digital Image Design, abbraccia l'ipotesi che nel prossimo futuro l'ONU eserciterà sempre di più il proprio dovere di peacekeeper - guardiano della pace - e che per farlo dovrà essere dotato di un esercito equipaggiato con le più moderne tecnologie. Ciò si traduce, in campo aeronautico, con l'impiego dei tre più moderni e sofisticati aerei disponibili: l'EF-2000 Eurofighter, l'F-22 Superstar e l'F-117 Darkstar (il famoso aereo "stealth"). In *TFX* il giocatore interpreta il ruolo di un pilota impegnato in azioni di combattimento sotto le insegne delle Nazioni Unite, e quindi con la possibilità di mettersi ai comandi di uno di questi gioielli.

TEMPESTA DI OPZIONI

Il gioco inizia con la creazione del proprio pilota: nome, cognome e nome di battaglia. Il programma permette di salvare fino a dieci piloti diversi.

La carriera di ogni pilota dura fino a quando egli non viene ucciso, catturato o deferito alla

Il programma è configurabile in ogni suo aspetto, dal livello di dettaglio degli oggetti sul terreno all'accuratezza del modello di volo. Un utility lanciabile dal programma stesso analizza le caratteristiche della vostra macchina e suggerisce la configurazione migliore per voi, ma è comunque possibile scegliere opzioni più gravose in termini di potenza di calcolo a scapito della fluidità grafica.

In particolare, il modello di volo può essere scelto tra i quattro presentati e il più realistico non richiede la presenza di un coprocessore matematico, come invece avveniva in *Falcon 3.0*. Alla DID assicurano che i modelli di volo "realistici" dei tre aerei sono stati elaborati da un'esperto aeronautico che ha impiegato oltre un anno per realizzarli, e che si avvicinano alla realtà più di quanto non faccia l'analogo modello di *Falcon 3.0* (basato sul modello di volo di un vero simulatore di F-16 ma solo per velocità superiori ai 300 nodi).

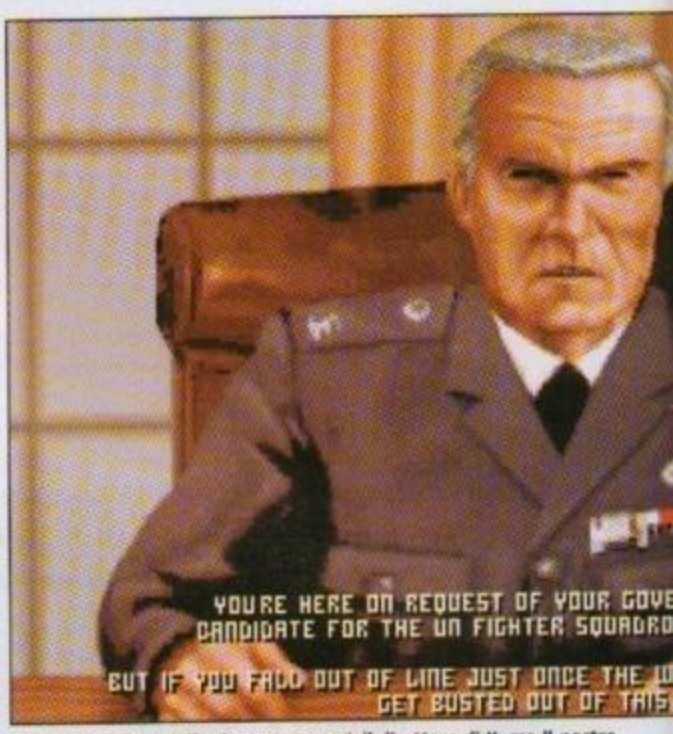
Il paesaggio sorvolato dall'aereo è ricco e dettagliato anche selezionando il livello di dettaglio minimo

Le altre opzioni, tutte piuttosto tradizionali, influiscono sul livello di realismo attivando o disattivando fattori come l'effetto delle forze G sul pilota o l'influenza delle condizioni atmosferiche.

Una piacevole sorpresa è che il paesaggio sorvolato dall'aereo è ricco e dettagliato anche selezionando il livello di dettaglio minimo.

La DID è stata fino ad ora considerata la software house all'avanguardia in fatto di fluidità della grafica poligonale, e *TFX* sembra confermare questo primato. Infine, il pannello riportante tutte queste opzioni può essere richiamato anche a gioco già iniziato, mentre si è in volo.

Creato il pilota e configurato il gioco, si accede al menu principale. Qui il giocatore ha a disposizione diverse scelte. Inizialmente solo quattro di esse sono attive (Arcade, Simulatore, Addestramento e Co-



Questo individuo dall'aria severa non è il direttore di K, ma il nostro comandante. Volare per le Nazioni Unite significa rispettare gli ordini alla lettera, pena il deferimento e l'espulsione.

mando ONU), ma, una volta completato l'addestramento, si ha la possibilità di arruolarsi per un generico turno di servizio nelle Nazioni Unite o di partecipare a una delle cinque crisi che stanno scuotendo il nostro tormentato pianeta.

L'opzione "arcade" è essenzialmente ciò che promette il nome: venite gettati nel mezzo di una tempesta di avversari, dotati di armi infinite, e il vostro scopo è di sopravvivere il più a lungo possibile abbattendo nemici e accumulando punti.

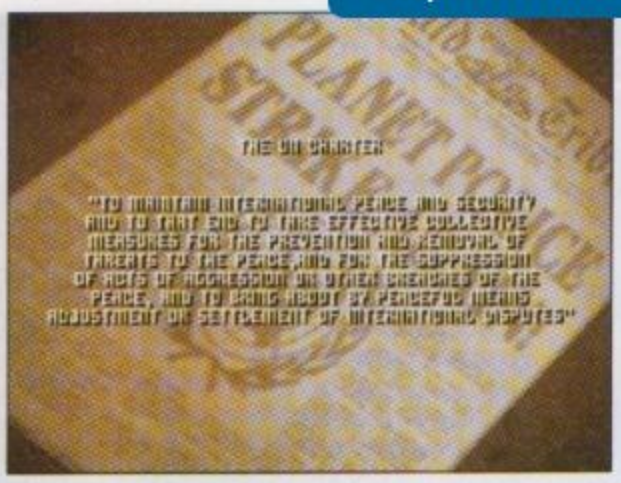
L'opzione "simulatore" permette di sperimentare senza rischi le azioni che si incontreranno più avanti durante il gioco. Potete decidere la regione del mondo dove volare, il momento del giorno, il tempo atmosferico e il carico del vostro aereo.

"Addestramento" vi conduce nell'azione vera e propria. Si tratta di una scuola di volo basata su dieci missioni di crescente difficoltà e diversa natura: dallo scontro uno contro uno con un umile MiG-21 a decolli e atterraggi su portaerei, ad attacchi contro obiettivi al suolo. Le armi sono simulate, ma è sempre possibile fare una manovra errata e schiantarsi, terminando così la propria carriera. Completare le dieci missioni di addestramento è indispensabile per accedere alla "vita reale", e cioè i turni di servizio e le soap opera.

La differenza fondamentale tra un turno di servi-

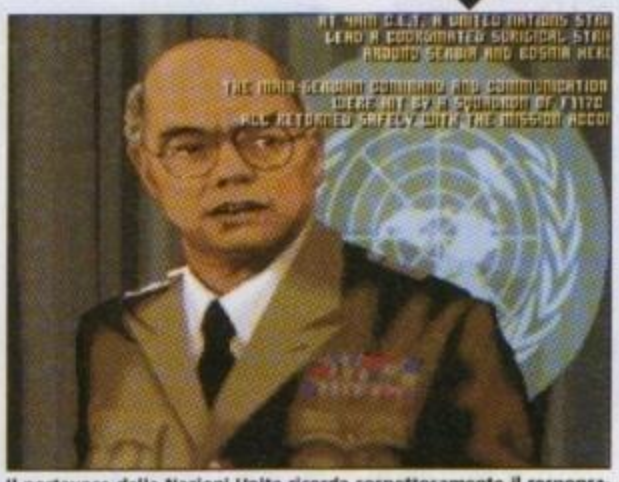
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Un'altro mezzo di informazione sono i quotidiani. Qui un servizio speciale è dedicato alle Nazioni Unite e al loro ruolo nel mondo.

Sotto: tre soli modelli di aerei avversari sono davvero pochi, ma la grafica di ognuno è stata curata con la stessa attenzione per il dettaglio del resto del programma. Qui un MiG-29 cerca di sfuggire al nostro lock-on.



Il portavoce della Nazioni Unite ricorda sospettosamente il responsabile dell'operazione Desert Storm, Colin Powell. E' lui che informerà l'opinione pubblica nel caso di gravi avvenimenti mondiali.

zio e una soap opera è che il primo è molto più elastico, e simula la generica carriera di un pilota ONU impegnato a fronteggiare crisi in varie parti del mondo, mentre la seconda è una serie di missioni prefissate legate da una trama definita - come accade in *Strike Commander* o *X-Wing*. Ci sono cinque teatri di guerra - Yugoslavia, Libia, Somalia, Colombia e Atlantico Meridionale/Antartide e per ogni teatro è prevista una soap opera. La trama di queste varia dalla ricostruzione di un intervento ONU in una regione tribolata (come in Operazione Restore Hope II, ambientata in Somalia) a un vero e proprio tecno-thriller nella migliore tradizione di Tom Clancy e Clive Clusser (La Nave del Giorno del Giudizio, dove alla scoperta di ricchissimi giacimenti petroliferi nelle acque dell'Antartide si unisce la scomparsa nella stessa zona di una nave carica di plutonio per armi nucleari). Le soap opera sono, naturalmente, ricche di colpi di scena e momenti drammatici, durante i quali le azioni del nostro pilota faranno la differenza.

Infine, UN Command è un editor di che permette al giocatore di crearsi le proprie missioni, selezionando teatro di battaglia, tipo di aereo, piste di decollo e di atterraggio e obiettivi primari e secondari. Dall'editor si può accedere a una vista tridimensionale del campo di battaglia, e sorvolare il territorio in lungo e in largo - un primo assaggio dei paesaggi che si vedranno durante il gioco.

Ogni missione inizia con un tradizionale briefing che illustra la situazione e gli obiettivi selezionati dal comando. ONU. Al contrario di quanto avviene in *Falcon 3.0*, il giocatore non ha alcun controllo sul piano di battaglia ma deve semplicemente limitarsi a eseguire degli ordini. Inoltre, sebbene nella zona ci siano anche aerei alleati, ogni missione prevede un'azione solitaria, senza compagni, un po' come avveniva in *Jetfighter 2*.

Una mancanza che si registra subito sono le scarse informazioni che si ricevono sulla situazione del campo di battaglia. Durante il briefing brevi messaggi informano che nella zona "può esserci attività nemica", oppure di "fare attenzione a caccia avversari mentre si sorvola questo settore". Le moderne tecniche di raccolta ed elaborazione di informazioni sono più sofisticate rispetto a quanto si vede in *TFX*, ed è probabile che nel futuro in cui il gioco è ambientato lo saranno ancora di più. Il pilota di *TFX*, al contrario, si reca in zona di operazioni con solo poche informazioni in più rispetto a quelle di un suo collega della seconda guerra mondiale.

Le missioni delle soap opera prevedono che l'aereo venga armato con un carico bellico prefissato, mentre durante i turni di servizio il giocatore può scegliere tra un carico di default e una scelta personalizzata di missili e bombe. Il gioco offre una vasta scelta di armamenti, compresi alcuni attualmente in fase di sviluppo, come l'AIM-95 e l'ASRAAM.

SI VEDE CASA MIA DA QUASSU'...

La prima cosa che si nota una volta iniziato il volo vero e proprio è l'accuratezza del paesaggio che si vede fuori dal finestrino. Alla DID assicurano che il territorio dei teatri di battaglia è stato cartografato con un margine di errore inferiore ai dieci metri, e non è difficile crederlo. Dopo le delizie di *Strike Commander* e *Flight Simulator V* sembrava impensabile che si potesse fare di meglio, ma i programmatori di *TFX* sono in realtà riusciti a ottenere risultati simili senza sacrificare l'importante fattore di fluidità della grafica. Fin dai tempi di *Epic* e *F-29* si sapeva che le routine di gestione della grafica poligonale 3D elaborate da Martin Kenwright erano tra le migliori in assoluto, ma è in *TFX* che esse risplendono in tutto il loro fulgore. Il semplice volare sul campo di battaglia è, in questo gioco, una gioia per gli occhi.

Il pilota, come è lecito attendersi da aerei oggi ancora "fantascientifici", è seduto in mezzo allo stato dell'arte in fatto di elettronica. Data per scontata la presenza dei tradizionali display (a testa alta o meno) che forniscono in tempo reale tutti i dati sul volo, l'aereo e i nemici affrontati, le caratteristiche notevoli di *TFX* sono la presenza di ben quattro piloti automatici, l'opzione "stealth" e la correzione automatica dell'assetto di volo in condizioni critiche.

I quattro piloti automatici ordinano al nostro aereo, rispettivamente, di volare fino al "waypoint" successivo, di volare dritto lungo l'ultima rotta stabilita, di inseguire un bersaglio nemico (terrestre o aereo) e di mantenere costante la velocità dell'aereo variando automaticamente la manetta.

L'opzione "stealth" è presente sull'EF-2000 e sull'EF-22 (essendo l'F-117 già un aereo "stealth" di per sé), ed essenzialmente riduce automaticamente tutte le emissioni radio, radar e caloriche dell'aereo, rendendolo molto più difficile da individuare. La correzione dell'assetto, infine, riporta rapidamente l'aereo in volo piano, ed è molto utile quando, durante un combattimento serrato, si perdono sia il controllo che l'orientamento. Si può decidere inoltre di farla intervenire automaticamente ogni volta che l'aereo si approssima troppo al suolo. In nessuno dei due casi, però, questa opzione è infallibile, e talvolta mi è capitato di schiantarmi ugualmente.

Il programma prevede la solita pletora di viste interne ed esterne, dalla cabina di pilotaggio, al missile appena lanciato, al nemico tracciato dal radar, all'interno dei reattori, guardando fuori (stiamo scherzando!). Molto interessante è la "vista virtuale", già incontrata in *Strike Commander* e *Dogfight*: il pilota può spostare il proprio punto di vista dall'interno della cabina proprio come se si guardasse intorno. Un'applicazione notevole di questa vista è che si può decidere di "seguire con gli occhi" costantemente un elemento del paesaggio. E non solo un aereo alleato o avversario, come in

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TFX

Tactical Fighter Experiment

Che ne direste di dare un'occhiata a una missione di *TFX*? Vincenzo Beretta e Martin Kenwright hanno preparato per voi queste due pagine, che sarebbero degne di un documentario sulla guerra ai narcotrafficanti messo in onda da CNN.

IL DECOLLO

1

È l'alba quando il nostro velivolo decolla dalla base aerea. Siamo impegnati in una missione solitaria. Come tutte, del resto.

AL COCKPIT

2

Il pilota automatico ci indirizza verso il primo bersaglio: un'industria. È il momento giusto per familiarizzare con gli strumenti.

COLPITO!!

13

Boum! Questa volta il botto è stato ancora maggiore. Probabilmente qui la cocaina veniva tagliata con polvere da sparo. Sia come sia, è un colpo dal quale sarà difficile che i narcos si sollevino.

2º OBIETTIVO

12

Ecco là il nostro secondo obiettivo, una seconda fabbrica di morte. La difesa aerea sarà in pieno allarme, quindi è meglio sbrigarsi.

FABBRICA KO

11

Ecco, appunto. Una nube di polvere, detriti e cocaina indica il punto dove sorgeva la fabbrica. I narcos hanno avuto una bella lezione, e non è ancora finita...

RITORNO A CASA

14

Un messaggio dal comando ci informa che la missione ha avuto successo. È ora di tornare alla base.

RIFORNIMENTO

15

Il comando, che pensa a noi come una brava mamma, ha provveduto a organizzarci un'appuntamento con l'aereo di rifornimento.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VISTE ESTERNE

3

Le viste esterne mostrano grandi paesaggi. Qui sorvoliamo a bassa quota una catena montuosa.

OCCHIO AI NEMICI

4

Improvvisamente ecco apparire il primo avversario: un F-16 rinnegato ci sfreccia accanto. Con la vista virtuale lo teniamo agevolmente d'occhio.

PILOTA AUTOMATICO

5

BWAAAAMMM! Un'AMRAAM si stacca dalla nostra ala con un bagliore accecante, mentre il pilota automatico segue il nemico come un cane da fiuto.

FUOCO...

6

Il nostro missile abbrustolisce i piani di coda del nemico. Chaff e flare. non gli sono serviti. Hasta la vista, baby...

TELECAMERA

8

La telecamera di bordo segue impietosamente il bersaglio, mentre le bombe già si scrocchiano gli alettoni.

BERSAGLIO A TERRA

7

Siamo in vista del nostro bersaglio, una fabbrica di droga. I grassi narcotrafficanti stanno per avere un risveglio al fulmicotone.

VIA A TUTTO GAS

10

Bombe lanciate. FIIIII... L'aereo riprende bruscamente quota, e applica i postbruciatori. Meglio essere lontani da qui, quando...

IN DIRETTA

9

Ed ecco la famosa vista del mirino laser, detta anche "vista CNN" per la fama assunta durante la guerra del Golfo grazie alla TV di Ted Turner.

ATTENZIONE!!

16

È un momento molto delicato: una manovra sbagliata potrebbe fare collidere i due aerei e rovinare tutto.

AGGANCIO

17

OK, il cavo è stato agganciato. Ora è solo questione di avere un po' di pazienza. Non dovrebbero esserci aerei nemici in questo settore di spazio aereo, ma è il caso di essere comunque prudenti.

ATTERRAGGIO

18

Il viaggio di ritorno si è svolto senza incidenti. È mezzogiorno quando atterriamo. Questa sera ci vedremo in televisione.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Un'opzione implementata nel programma è quella del rifornimento aereo. Ciò richiede una discreta abilità e parecchio allenamento, ma fortunatamente c'è la possibilità di provare e riprovare prima di tentarlo "dal vero".

nota bene NB

Il vecchio e glorioso *Jetfighter II* della Velocity è ancora in circolazione, ed è il gioco che più si avvicina a *TFX* per struttura delle missioni e giocabilità. Gli appassionati dei simulatori di volo hanno sempre come punto di riferimento *Falcon 3.0*, oggi arricchito dall'arrivo di *MiG-29*, mentre *Strike Commander* è un'alternativa più che valida, nonostante alcuni problemi nella giocabilità (alcune missioni sono troppo difficili) e alcune tra le esigenze più alte in fatto di hardware mai viste in un videogioco. Un'altra ottima alternativa a *TFX*, sebbene l'azione si sposti nello spazio, è *X-Wing*, della LucasArts. Anche qui abbiamo duelli, azione serrata e una struttura a missioni legate da una trama simile a quella del gioco della DID. Anche *X-Wing* risente dell'eccessiva difficoltà di alcune missioni, ma la grande giocabilità, la sfida offerta e la ricostruzione perfetta dell'atmosfera del film lo rendono un vero classico.

Falcon 3.0, ma qualunque cosa: obiettivi a terra, piste d'atterraggio ecc... Il punto di vista di tutte le viste esterne può, naturalmente, essere variato a piacimento dal giocatore.

Una piccola delusione è che i cruscotti dei tre aerei sono molto simili, sebbene le loro prestazioni siano molto diverse. Fortunatamente, la diversa visibilità di ogni tettuccio nella "vista virtuale" è stata rispettata e guardarsi intorno mentre si vola sull'F-117 provoca un forte senso di claustrofobia.

BOMBE DA ORBI

Dei tre aerei, solo l'EF-117 non è adatto per missioni aria-aria. Gli altri due sono multiruolo, nella stessa classe dell'F-16 e ciò significa che possono essere impiegati in una grande varietà di missioni. Le missioni aria-aria prevedono il pattugliamento e il controllo di cieli ostili (come la tristemente famosa "no fly zone" sopra l'ex-Yugoslavia) o la lotta attiva contro nemici della pace. Le missioni aria-terra riguardano l'attacco di obiettivi militari al suolo. In *TFX* l'aggettivo "militare" riveste una grande importanza: occorre non dimenticarsi che si vola sotto le insegne dell'ONU, e che l'uso della forza è stato richiesto da circostanze gravi e impreviste. Colpire, anche accidentalmente, bersagli civili o non autorizzati può avere conseguenze molto serie - non di rado la corte marziale e la fine della carriera.

Occorre non dimenticarsi che si vola sotto le insegne dell'ONU, e che l'uso della forza è stato richiesto da circostanze gravi e impreviste

Molto spesso le missioni aria-aria iniziano in uno stato di guerra fredda, e il pilota non può attaccare gli avversari se non dopo un ordine diretto da parte del comando.

La varietà di bersagli al suolo è comunque notevole, e così pure la loro rappresentazione grafica. Le categorie disponibili includono QG, installazioni portuali, bersagli marittimi, aeroporti, ponti, installazioni militari, industrie e così via. Le piattaforme petrolifere sono così graficamente dettagliate che quasi si può uscire dalle ciminiere. Il giocatore ha comunque una limitata possibilità di colpire bersagli "di opportunità" oltre a quelli assegnati, e ciò ha influenza sul proseguimento della campagna. Per esempio, un aeroporto distrutto diminuisce l'attività aerea nemica nella zona. Ciò è vero anche nelle soap opera, dove le missioni e la trama sono prefissate.

Durante gli attacchi al suolo la vista più utile e affascinante è quella della telecamera di bordo collegata al dispositivo di mira laser.

Ricordate le immagini della CNN trasmesse durante la guerra del Golfo? La sensazione è la stessa: posizionate il mirino sull'obiettivo e le vostre armi seguiranno il raggio laser generato dal dispositivo, colpendo il punto indicato con precisione assoluta. Brrr...

Il territorio coperto da ogni teatro di battaglia è immenso, e occorrono parecchi minuti per attraversarlo tutto. Fortunatamente, come sta diventando abitudine per quasi tutti i simulatori, esiste l'opzione "time warp" che moltiplica lo scorrere del tempo fino a un fattore di 10.

La presenza dei vari piloti automatici permette al giocatore di decidere il grado di impegno che vuole mettere nel gioco. È possibile godersi l'intera missione dall'esterno, attraverso le varie viste, intervenendo solo per lanciare le armi o per evitare un pericolo. Il pilota automatico non è però abbastanza intelligente da difendersi autonomamente (come invece fa quello di *Falcon 3.0*), e quando si è inseguiti da un missile è meglio rimettersi ai comandi e darsi da fare personalmente.

Parlando di duelli aria-aria, un'autentica delusione è la presenza nel gioco di tre soli tipi di aerei nemici: MiG-21, MiG-29 e F-16. Era dai tempi dell'originale *Falcon* (classe 1988) che non si incontrava una tale povertà di avversari. Inoltre l'intelligenza artificiale dei loro piloti non è eccelsa - certamente non sul livello di quella di *Falcon 3.0*. Ciò è dovuto,

Questa vista è l'equivalente della vista di *X-Wing* dall'interno dell'aereo ma senza l'ingombro del cruscotto.
Tutti i comandi funzionano normalmente, e l'HUD mostra i dati di volo

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

suppongo, al desiderio di porre l'accento del gioco più sulla giocabilità che sulla simulazione vera e propria (praticamente ogni missione riuscita prevede un carniere di quattro o cinque avversari abbattuti), ma questo a mio avviso, rende gli scontri meno interessanti di quanto avrebbero potuto essere. Ah, quei duelli spaccajoystick con gli assi di *Falcon 3.0*...

Terminata la missione, una felice opzione permette al pilota di disinteressarsi delle procedure d'atterraggio. Se volete atterrare da soli fatelo pure, ma per quelli come me, che piuttosto che farlo preferirebbero andare dal dentista, è davvero rilassante lasciare fare al computer.

CONTINUITA' NARRATIVA

Un aspetto davvero notevole del programma è rappresentato dai numerosi "stacchi" che accompagnano la narrazione. I programmatori non si sono risparmiati in fatto di animazioni e schermate grafiche, e tutte sono di ottima qualità. *TFX* confina con un film, un documentario e un romanzo interattivo: frequenti sono gli inserti televisivi della WNN (World Network News), con commenti su quanto sta accadendo. Altre schermate accompagnano avvenimenti importanti, soprattutto durante le soap opera, e la grafica di queste ultime non solo è molto bella, ma rende bene quell'atmosfera tipica di tecno-thriller (con, per esempio, gli aerei pronti all'azione stagliati contro il sole del tramonto o la flotta spiegata in attesa degli eventi).

Una cosa che ho apprezzato molto è la sintesi degli avvenimenti storici riguardanti quel particolare teatro di conflitto, che introduce alla trama vera e propria. Martin Kenwright ci ha detto che ha voluto aggiungere questo particolare perché riteneva giusto che i giocatori capissero quali sono i problemi che caratterizzano le dolorose crisi internazionali del mondo contemporaneo, e io appoggio questo punto di vista. Soprattutto perché queste introduzioni sono state scritte, a mio giudizio, in modo chiaro ed equilibrato. Ma non è la trama l'aspetto del programma che più di ogni altro aiuta a essere coinvolti dall'azione e a pompare adrenalina nel sangue, bensì il sonoro. O meglio, la colonna sonora, visto che proprio di questo si tratta. Ci sono quindici brani diversi che vengono proposti secondo la situazione, e la qualità musicale di ognuno di questi è impressionante. Si va da brani cadenzati e carichi di tensione quando gli operatori di volo annunciano l'improvviso attacco di aerei nemici a musiche più drammatiche e frenetiche quando ci si trova nel mezzo della mischia. Avete in mente la famosa musica che accompagna le prime immagini di Top Gun? Siamo più o meno sullo stesso livello. *TFX* è uno dei due giochi che mi hanno convinto ad acquistare una scheda sonora Roland (l'altro è *X-Wing*). D'altro canto, gli effetti sonori non sono eccelsi, mentre il parlato digitalizzato che accompagna alcuni avvenimenti durante il gioco è nella norma.

Una scelta davvero discutibile nella progettazione del gioco è che una volta che il nostro pilota muore o viene defenestrato dalla corte marziale, tutti i risultati da lui acquisiti vanno persi. Ciò include qualunque progresso ottenuto nelle soap opera e, cosa ancora più grave, il diritto a partecipare ad azioni reali acquisito dopo il completamento dell'addestramento. Da noi contattata, la DID ha risposto che a ciò si può ovviare facendo un backup dei file di salvataggio dopo ogni missione (trucco già scoperto dai piloti di *X-Wing*), ma non sarebbe stato più semplice inserire una routine di salvataggio della posizione come in *Strike Commander*?

Vincenzo Beretta

Gli aerei di *TFX* possono operare anche da portaerei. Il decollo e l'atterraggio sono particolarmente rischiosi, ma c'è sempre la possibilità di lasciare fare al pilota automatico.

I paesaggi di *TFX* sono davvero notevoli, non solo per l'aspetto ma anche per la fluidità della grafica. Le città sono composte da un gran numero di poligoni, ma ciò non suscita rallentamenti apprezzabili.

Una bella vista di volo notturno. Come in molti altri simulatori di volo, è qui che la grafica di *TFX* dà il meglio.

Questa vista ravvicinata del nostro aereo mostra il livello di dettaglio dei particolari. Un'opzione permette di zoomare da qui all'interno dell'abitacolo in tempo reale.

Genere Simulatore di Volo
Casa Ocean
Sviluppatore DID

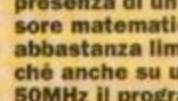
- Grande accompagnamento musicale.
- Grafica fluida e dettagliata nel 3D.
- La trama delle soap opera è coinvolgente.

- Si vola con un solo aereo, senza compagni.
- Azione non molto frenetica durante gli scontri aerei.

Versione PC

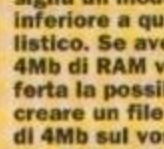
TFX gira su qualsiasi 386 e 486, ma la DID consiglia almeno un 386 DX a 33MHz. Non sfrutta la presenza di un coprocessore matematico, e ciò è abbastanza limitante perché anche su un 486 DX 50MHz il programma consiglia un modello di volo inferiore a quello più realistico. Se avete meno di 4Mb di RAM vi viene offerta la possibilità di creare un file di "swap" di 4Mb sul vostro hard disk, pena rallentamenti durante il gioco. Il sonoro è ottimo se avete una Roland installata, mentre non è di qualità altrettanto elevata se possedete una SoundBlaster (ma le musiche sono ugualmente belle). L'unica scheda grafica supportata è la VGA. Il gioco occupa 12Mb su hard disk.

Versione AMIGA e CD32



Entrambe sono in fase di realizzazione, e verranno pubblicate entro la prossima primavera. Probabilmente la qualità della grafica sarà inferiore (niente gouraud shading degli aerei) ma la DID assicura che la giocabilità rimarrà inalterata.

Versione 3DO



Anche questa è attualmente in cantiere. Non sarà una semplice conversione dalla versione PC, ma sfrutterà le qualità proprie della macchina. Maggiori dettagli in futuro.

K VOTO

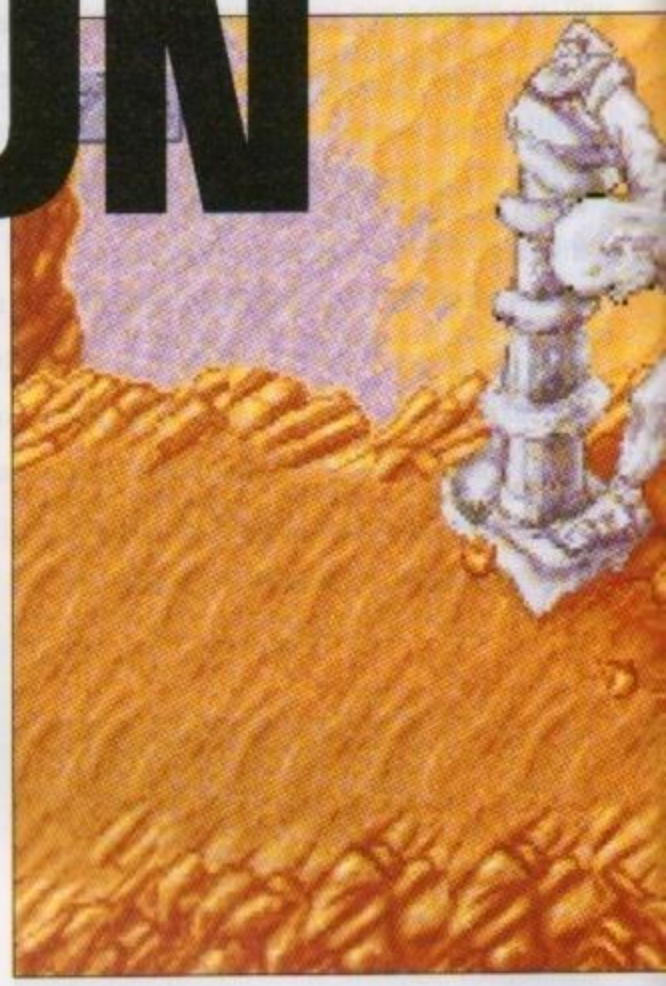
TFX è un gioco di luci e di ombre. Nonostante la precisione dei modelli di volo più sofisticati (che comunque richiedono macchine molto potenti) non è una simulazione in senso stretto, quanto un grande arcade con forti elementi di simulazione.
Ciò non è necessariamente un difetto, dal momento che alcuni tra i migliori prodotti sviluppati nel settore della simulazione seguono questa filosofia (e subito alla mente balzano *Interceptor* per Amiga e *Jetfighter II* per PC). Il gioco della DID supera in pura giocabilità *Strike Commander*, e sebbene non benefici di una sceneggiatura altrettanto accurata la trama delle soap opera è sufficiente per tenere il giocatore avvinto al programma. L'azione vera e propria, però, appare un po' "diluita". Si sente la mancanza di un mondo virtuale di avvenimenti che accadono intorno - che è uno dei punti di forza di *Falcon 3.0*. È vero che il territorio sorvolato è molto grande, ma i luoghi dove avviene l'azione vera a propria non sono mai molti in ogni missione, tra l'uno e l'altro non accadono molte cose. Questo anche se si sta sorvolando il territorio nemico.
Pensando ai programmatori di *TFX*, mi viene in mente la frase del matematico Ian Malcom in *Jurassic Park*: "Siete partiti dal lavoro di altri e da lì avete costruito il vostro, ma senza l'esperienza accumulata dagli altri per ottenere i loro risultati". Il risultato è che *TFX* è un gioco assolutamente brillante in alcuni aspetti, abbastanza scontato e primitivo in altri. Questi "altri", comunque, non gli tolgono il bollino di K-Gioco: per la maggior parte il loro difetto è di essere scontati o poco innovativi, e in fondo *TFX* è molto divertente da giocare.

CURVA INTERESSE PREVISTO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Shattered Lands
DARK SUN



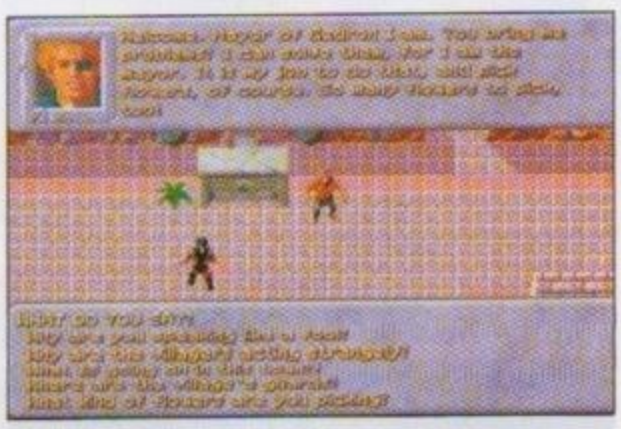
Mostri spietati e giganteschi, desolazione, violenza e rocce, uniti solo da uno sconfinato oceano di sabbia: il nuovo "motore" fantasy/punk della SSI promette un'avventura degna del vostro Intel! Sarà all'altezza del mitologico sistema utilizzato nelle avventure della serie Ultima?

Vi ricordate di *Pool of Radiance*, il capostipite di ben dieci giochi ispirati al sistema AD&D, che negli ultimi anni hanno fatto sognare decine di migliaia di giocatori, tra angusti dungeon e fatate città volanti? La SSI ha deciso di compiere un passo decisivo, anche se molto sofferto, nella produzione di GdR al silicio: dopo i clamorosi fallimenti di *Stronghold* e *Spelljammer* finalmente la famosa casa californiana si è accorta di essersi seduta sugli allori per troppo tempo, e ha studiato un sistema di gioco rivoluzionario, un autentico "quantum leap" dalla passata generazione di GdR prodotti insieme alla TSR. Ma procediamo con ordine...

La prima volta che ho visto il sistema di gioco di Shattered Lands sono rimasto a bocca aperta: finalmente la SSI fa qualcosa per mettersi veramente al passo con i tempi

Già l'installazione dimostra che *Shattered Lands* non appartiene ai soliti prodotti Forgotten Realms; per poter esplorare il mondo di Athas, dovrete disporre di ben 18 mega liberi su hard disk, due mega di RAM, ma almeno quattro per "girare" decentemente, e un processore abbastanza veloce, almeno un 386 a 25 mhz. Non male, considerando che *Treasure of the Savage Frontier* richiedeva un misero 286 con 560 K e meno di tre mega su hard disk!

La generazione dei personaggi ci introduce nel nuovo scenario scelto dalla SSI, ovvero il mondo desertico di Dark Sun, che, per darvi un'idea, è un incrocio ben riuscito tra l'ambientazione cyberpunk di Mad Max, il ridente paesaggio di Dune, e le tradizionali classi AD&D: come risultato di questo miscuglio avremo dei personaggi che hanno delle caratteristiche prevedibilmente molto alte, per cui aspettatevi di avere Umani con Intelligenza 20 o Nani con Costituzione 22, e nuove razze, come i Mezzi-Giganti, incredibilmente forti (24), o gli insettoidi di Thri-Kreen, abbastanza orripilanti (Charisma -2). Il vostro party può essere composto da quattro baldi avventurieri, scelti tra le solite classi AD&D, con l'aggiunta di Gladiatori, dei guerrieri specializzati nel combattimento corpo a corpo, e Psionici: infatti le distese desertiche di Athas, oltre a migliorare, con la selezione naturale, le caratteristiche basilari come Forza, Intel-



(A lato) L'Arena in cui dovrete combattere per il divertimento dei cittadini di Draj. Se combatterete bene, guadagnerete fama tra i gladiatori.

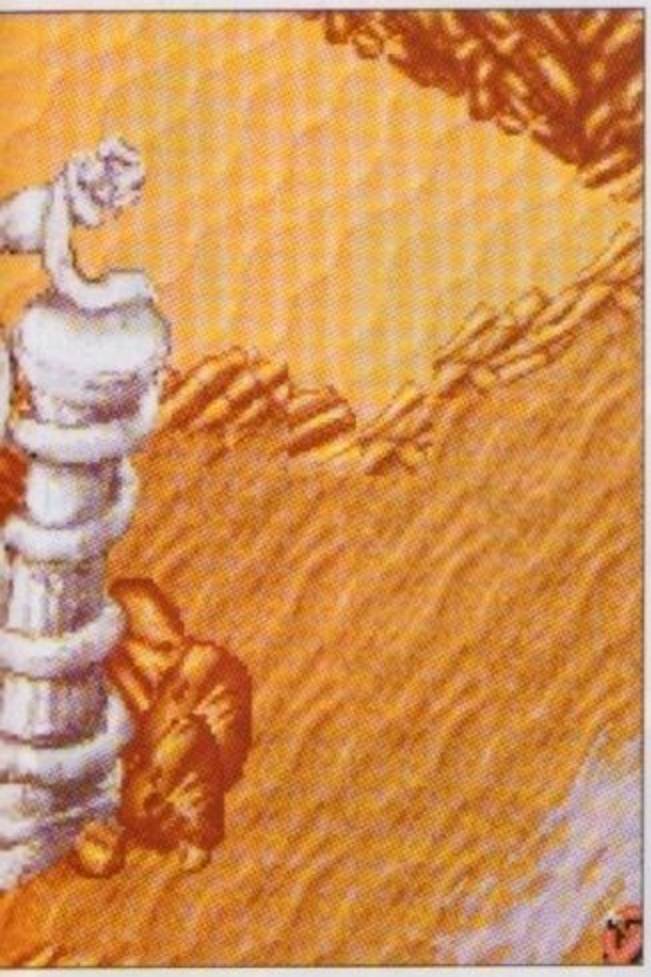
(A destra in alto) Il deserto non è solo sabbia e roccia: a volte troverete delle splendide oasi come questa variopinta pozza.

(A destra al centro) Il dialogo in Shattered Lands è gestito attraverso questa finestra: notate la gamma di frasi disponibili (da due a sette).

(A destra in basso) Gli scontri sono una parte quasi essenziale dei GdR: in Shattered Lands dovrete vedervela anche con questi giganteschi Masty-rial.

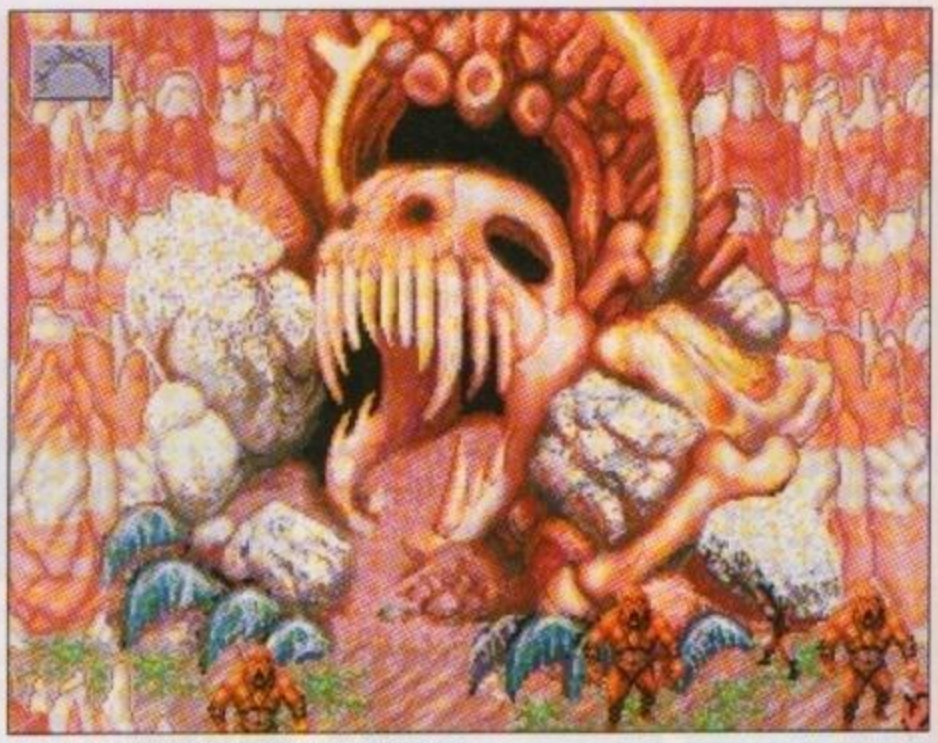
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



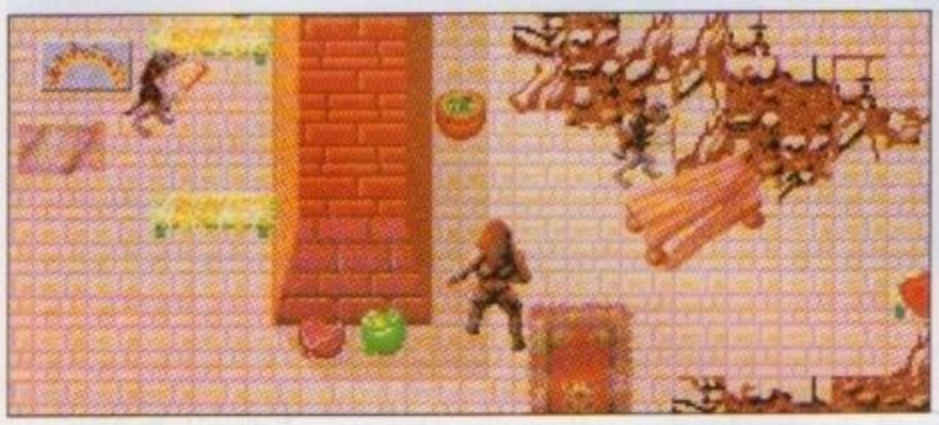
(Sopra a sinistra) Notate la quantità di oggetti in questo carro del deserto: purtroppo non potrete esaminarne quasi nessuno - fanno semplicemente parte del fondale.

(Sopra) Tra una duna e l'altra potrete trovare anche qualche sparuto abitante del deserto, come un mago travestito da mercante.



Mmmh, già l'entrata è tutto un programma...

Un altro posto veramente poco raccomandabile. Come faremo a superare il baratro?



(sopra)All'interno dell'Arena incontrerete altri gladiatori, con i quali dovrete studiare un piano per fuggire.

(A lato) Le immancabili fogne, dove dovrete allearvi con una delle due fazioni di uomini-topo. O distruggerle entrambe...

ULTIMA VS DARK SUN

Il nuovo sistema di gioco della SSI assomiglia molto a quello inventato due anni fa dalla Origin per *Ultima 7*, più o meno come *Eye of Beholder* "prendeva spunto" da *Dungeon Master*. Entrambi sono a tutto schermo, e decisamente più accattivanti di *Pool of Radiance* e *Ultima 5*. Tuttavia, mentre la palma per il sistema più realistico rimane in mano al "motore" della Origin, dove si possono esaminare, toccare, prendere e usare tutti gli oggetti che trovate in una qualsiasi casa, cucina o locanda, *Dark Sun* può vantare una migliore gestione dei combattimenti, ereditata proprio da *Pool Of Radiance*, ma adatta alla nuova interfaccia: niente più "schermata dei combattimenti" perché combatterete nello stesso schermo in cui normalmente esplorate, ma rimangono punti azione, turni di gioco, colpi speciali, ecc. Purtroppo non potrete utilizzare quella valanga di oggetti (forni, letti, spazzole, pennelli, alambicchi vari, spade decorative) tipica di *Ultima 7*, ma solo quelli strettamente necessari per l'avventura. Inoltre la grafica è un po' meno colorata e dettagliata di quella del concorrente Origin, e i personaggi sono un po' più piccoli: tuttavia, se caricate in memoria lo Smart Drive di Windows (e quindi avete 4 mega di RAM), non c'è quasi nessun caricamento, a parte ovviamente quelli relativamente brevi tra un'area e l'altra, e nessun rallentamento nello scrolling, mentre *Ultima 7* ha dei problemi anche su un 486 DX a 50...

ligenza, ecc, hanno destato in tutte le razze delle limitate capacità ESP, e chiunque calpesti la sabbia di Dark Sun, guerriero, mago o ladro, possiede questi poteri ESP. Chi sviluppa e studia i tre campi di questa nuova disciplina, rientra nella categoria degli Psionici che, ovviamente, possono contare su capacità molto più potenti, che rendono la vita su Athas decisamente più semplice. Esistono i classici poteri mentali, come Mass Domination (una specie di Charm collettivo) o Flesh Armour, e altri molto più insoliti e di sapore veramente cyberpunk, come Graft Weapon, che "incolla" un'arma al braccio per renderla più efficace, o Animal Affinity, che crea artigli e zanne che diminuiscono notevolmente il THACo dei vostri personaggi.

Una volta creato il nostro party di avventurieri pronti a tutto possiamo iniziare la nostra avventura, partendo dall'Arena di Draj, dove siamo imprigionati con altri gladiatori, e dove dovremo combattere per il divertimento del Sorcerer-King di questa potente città stato. La prima volta che ho visto il sistema di gioco di *Shattered Lands* sono rimasto a bocca aperta: finalmente la SSI fa qualcosa per mettersi veramente al passo con i tempi! Lo schermo del monitor è interamente occupato dalla finestra di gioco, vista dall'alto con un'inclinazione di 3/4; cliccando sugli oggetti, i personaggi o il nostro party appaiono di volta in volta delle piccole finestre ausiliarie che permettono, a seconda della situazione, di prendere un oggetto, esaminarlo, parlare con uno dei numerosi NPC o dare un'occhiata all'inventario della nostra squadra di eroi. Il tutto controllato interamente via mouse: se premerete in tutta l'avventura un tasto, sarà solo per scrivere il nome del salvataggio oppure per richiamare più velocemente una delle schermate ausiliarie. Infatti, cliccando con il pulsante destro del mouse, il puntatore si trasforma di volta in volta in una freccia, che vi serve per spostare il party, in un occhio, necessario per esaminare oggetti o fare quattro chiac-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

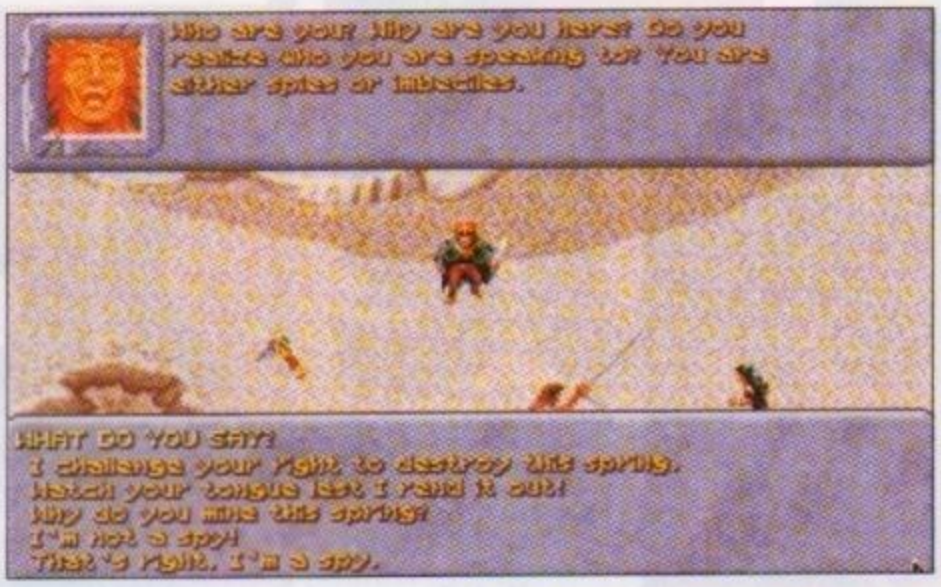
chiere con gli NPC, e in una spada (o una freccia, se l'obiettivo è distante) per iniziare uno scontro armato; se cercate di esaminare qualcosa che il programma non riconosce, di spostarvi in punto irraggiungibile, come in mezzo a un muro, oppure di colpire con l'arco qualcuno non in vista, l'icona del puntatore viene sbarrata da un simpatico segnale di divieto.

In poche parole, la SSI ha costruito una interfaccia utente che può competere con quella di *Ultima 7* della Origin: certo, è arrivata con due anni di ritardo, e quasi in contemporanea con l'uscita di *Ultima 8 - Pagan*, che dovrebbe presentare un nuovo "motore" nuovamente rivoluzionario, ma almeno possiamo giocare con un prodotto SSI che non derivi direttamente da uno studiato sul Commodore 64!

Il mondo simulato per voi dalla SSI è pieno di oggetti e di dettagli davvero interessanti, come le ruote insabbiate dei carri, lo scheletrino che spunta da un tetra buca nel deserto o gli insetti che gironzolano per i dungeon sotterranei. Purtroppo scoprirete quasi subito che potrete interagire solo con pochi di questi oggetti, mentre gli altri fanno semplicemente parte dello sfondo: non potrete quindi esaminare l'arredamento domestico (a parte qualche armadio), le buche nel deserto citate prima, le bancarelle del mercato o le tende degli accampamenti di Megere.

Infatti sono presi in considerazione dal computer quasi esclusivamente gli oggetti che hanno un'importanza ai fini dell'avventura: per esempio potrete esaminare un solo tappeto in tutto il gioco, perché nasconde una cassaforte, ma non potrete, ogni volta che entrate in un'abitazione, spostare il tappeto come si può fare in altri GdR (un nome a caso, NdR). Peccato, perché con questo sistema la struttura tipica di quasi tutti i gdr su computer, secondo la quale bisogna semplicemente usare un oggetto particolare al posto giusto, è molto più evidente e quindi, più fastidiosa.Un'altra novità che attendevamo da diverse stagioni è la possibilità di interagire con gli NPC con una vera conversazione, visto che nei passati giochi della SSI al massimo si poteva scegliere tra due opzioni (di solito una completamente assurda e una decisamente scontata). Quando parlate con un qualsiasi personaggio appaiono due finestre, posizionate ai bordi dello schermo: quella in alto mostra la faccia dell'NPC, con eventuale risposta, mentre la finestra in basso mostra le frasi con cui potete comporre la conversazione. Per esempio se potete chiedere notizie sulle Megere, e nella risposta viene nominato un Castello, apparirà una domanda che chiede come poter arrivare a questa locazione. Il sistema è molto simile a quello utilizzato da *Ultima Underworld*, anche se un po' più vario e articolato: spesso ci sono più modi per fare la stessa domanda e, analogamente, potrete rispondere in modi diversi alle domande degli NPC, ottenendo quindi un risultato diverso. A dire il vero c'è qualche difetto nella gestione dei dialoghi, perché evidentemente il programma non tiene sempre contro della frasi utilizzate dai giocatori in dialoghi precedenti: a volte potete rispondere male o addirittura insultare un NPC, e, riparlandogli subito dopo, scoprire che non si ricorda affatto della conversazione appena conclusa.

Tra l'altro, è strano per un veterano delle terre di Britannia, abituato a rispondere sempre cortesemente, e ad aiutare disinteressatamente un po' tutti, dalla Principessa imprigionata alla vecchietta che deve attraversare la strada, scoprire che può rifiutare semplicemente di aiutare il prossimo, oppure chiedere qualcosa in cam-



Ahi, convincere questo Templare delle vostre buone intenzioni non sarà poi tanto semplice, anche con 20 in Charisma!

(A lato) Spade, archi e frecce sono molto utili per picchiare sodo i sostenitori di Draj... Ma anche gli incantesimi non sono da meno!

(Sotto) Penso proprio che lì dentro faccia ancora più caldo del deserto vero e proprio.

(Sopra) Lo schermo dell'inventario assomiglia molto a quello di Eye of Beholder, e sembra proprio che segua il vecchio adagio: "ogni cosa al suo posto"! Notate che le armi magiche hanno una lucina verde che le contraddistingue.

Chi potrà aiutare questi poveri coloni, attaccati da Megere e senza guerrieri?

Chissà che storia potrà raccontarci quell'Ombra Animata, trovata per caso tra le rovine di un tempio distrutto da secoli

Sono presi in considerazione dal computer quasi esclusivamente gli oggetti che hanno un'importanza ai fini dell'avventura

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

bio... Beh, in un mondo squallido e inospitale come quello di Dark Sun, dovete agire così per ottenere qualcosa!

Ritornando ai nostri avventurieri, il loro compito, almeno all'inizio, è quello di scappare dall'Arena, prima che i mostri li facciano letteralmente a pezzi. Esiste più di un modo per fuggire dalle prigioni dell'Arena, quindi potrete decidere di allearvi con un gruppo di prigionieri e tagliare la corda durante un finto scontro nell'Arena, oppure tentare di corrompere le guardie. Dovrete decidere voi, spesso all'ultimo momento, qual è la strategia migliore per uscire interi dall'area penale. Anche nel resto dell'avventura spesso ci sono diversi modi per risolvere una situazione: ad esempio, più avanti, dovrete liberare una delle poche oasi del deserto di Athas dalle truppe della città stato, e potrete scegliere di attaccare frontalmente l'accampamento nemico, oppure di convincere il Templare al comando che siete degli inviati di Draj e che devono togliere le tende per ordine di Sua Altezza!

Quando, dopo numerose peripezie, riuscirete a scappare dall'Arena, scoprirete che il mondo di *Shattered Lands* è diviso in numerose aree collegate tra loro da "porte" (un passo nelle montagne, una breccia del recinto o l'entrata di un villaggio). Queste aree sono tutte della stessa grandezza, siano esse una parte di deserto, un'oasi o la stessa Arena, e anche se si perde un po' di realismo (alla fine sembra di entrare o uscire da delle grandi stanze) si guadagna in termini di velocità di scrolling e di tempi di caricamento, perché il computer accede al disco solo quando si entra in una nuova area.

Purtroppo, scoprirete che per riposare le vostre stanche membra dovrete cercare un particolare cerchio di rocce, che simboleggia un posto sicuro dove accamparsi. La scelta di questi posti è abbastanza arbitraria e, secondo l'opinione di chi sta scrivendo, è sicuramente uno dei punti deboli del gioco: per esempio, potete riposare durante il tentativo di fuga dall'Arena, perché trovate una di queste locazioni speciali, ma non in un Castello dove avete eliminato tutti i nemici. Inoltre, visto che i personaggi per questo primo gioco della serie Dark Sun sono limitati al nono livello, il Chierico al massimo può aiutarvi con un Cure Light Wound, o un Aid, quindi dovrete pianificare molto accuratamente, nei limiti del possibile, gli scontri che vi aspettano; può sembrare quasi impossibile, perché in teoria non dovreste sapere cosa c'è dietro una porta, ma non è così: infatti, premendo un tasto, o selezionando l'icona apposita, viene visualizzata la mappa dell'area che si sta esplorando, che vi permette di esaminare la pianta dell'area sin dal primo momento e, oltretutto, segnala anche la presenza di esseri animati (NPC, mostri, fantasmi, ecc) anche nei punti non in vista. Utile, anche se non molto realistico!

Shattered Lands è il primo prodotto SSI-AD&D che inizia a sfruttare a fondo le caratteristiche delle nuove macchine: come *Pool of Radiance* ha bisogno di qualche rifinitura e ritocco, ma ha le carte in regola per diventare un altro classico!

Paolo Paglianti

Un altro elemento costante nei GdR sono gli enormi ragni, puzzolenti e velenosi; beh, Shelob era molto più grossa...

Genere GDR
Casa US Gold
Sviluppatore SSI Special Project

- Finalmente un prodotto al passo coi tempi
- Interfaccia intuitiva e poco macchinosa
- Buon sistema di combattimento
- Buona interazione con gli NPC

- Scarsa interazione con l'ambientazione
- Non si può riposare spesso
- Qualche difetto nei dialoghi

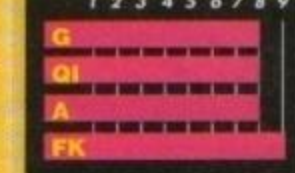
Versione PC

***Shattered Lands* è uno dei primi prodotti SSI - AD&D, insieme alla serie *EOB*, a pretendere molto dall'hardware del vostro compatibile: ben 17 mega liberi su hard disk, che possono aumentare considerevolmente, visto che i salvataggi sono lunghi anche 1,3 mega; scheda VGA e almeno due mega di RAM, ma vi sconsiglio di comprarlo se non ne avete almeno quattro, in modo da poter utilizzare lo Smart Drive e quindi diminuire la frequenza dei caricamenti (che altrimenti sono quasi continui), oltre a un processore abbastanza veloce, dal 386 a 25MHz in su. Se poi avete AdLib, Soundblaster, Roland o Pro Sound Spectrum potrete anche gustarvi le notevoli musichette e effetti sonori, che sono davvero interessanti. Non dimenticatevi l'indispensabile mouse...**

K VOTO

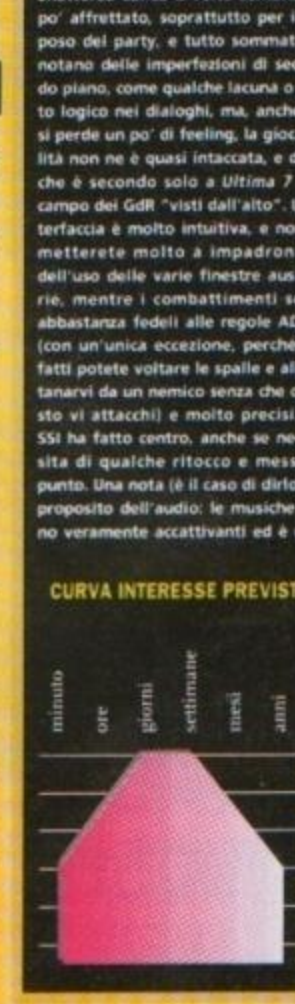
880 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



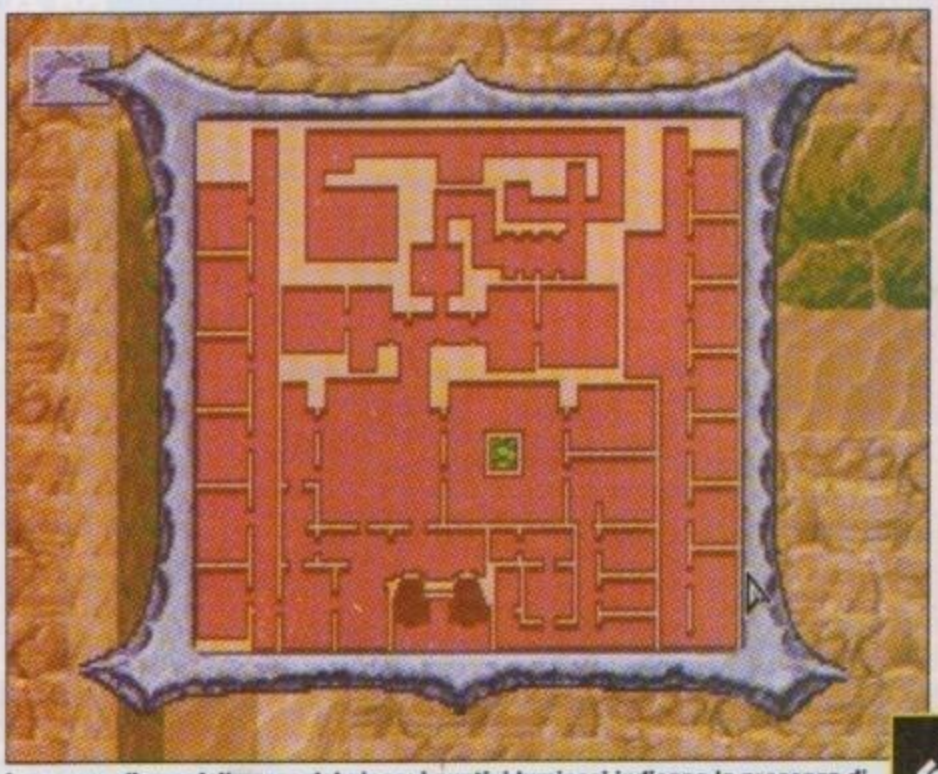
Urrà! Finalmente la SSI sembra essersi svegliata dal torpore dei piatti GdR dei Forgotten Realms: da più di quattro anni sfornava regolarmente dei giochi con innovazioni secondarie, perpetuando un sistema di gioco già vecchio per gli 8 bit, sull'onda del successo di *Pool of Radiance*. *Shattered Lands* a volte sembra un po' affrettato, soprattutto per il riposo del party, e tutto sommato si notano delle imperfezioni di secondo piano, come qualche lacuna o salto logico nei dialoghi, ma, anche se si perde un po' di feeling, la giocabilità non ne è quasi intaccata, e direi che è secondo solo a *Ultima 7* nel campo dei GdR "visti dall'alto". L'interfaccia è molto intuitiva, e non ci metterete molto a impadronirvi dell'uso delle varie finestre ausiliarie, mentre i combattimenti sono abbastanza fedeli alle regole AD&D (con un'unica eccezione, perché infatti potete voltare le spalle e allontanarvi da un nemico senza che questo vi attacchi) e molto precisi. La SSI ha fatto centro, anche se necessita di qualche ritocco e messa a punto. Una nota (è il caso di dirlo!) a proposito dell'audio: le musiche sono veramente accattivanti ed è uno

CURVA INTERESSE PREVISTO



nota bene

Come abbiamo scritto nel box apposito, il diretto concorrente di *Shattered Lands* è proprio l'osannato *Ultima 7*. Oltre al gioco della Origin, possiamo consigliarvi di dare un'occhiata anche ai passati prodotti della SSI, specie se vi piace il sistema AD&D e l'accuratezza nei combattimenti; il gioco più recente di questa serie è *Treasures of the Savage Frontier*, che tra l'altro, anche se molto limitato rispetto a *SL*, utilizza la VGA e la Sound Blaster. Un altro gioco, che offre un approccio completamente diverso al GdR computerizzato è *Lands of Lore*, che vi permette di giocare in tempo reale con una visione 3D del mondo esterno. Se poi disponete di un computer abbastanza veloce, come potete perdervi *Ultima Underworld 2*, che, più di un GdR, è un'esperienza virtuale?



La mappa di una delle aree del gioco: i puntini luminosi indicano la presenza di esseri viventi, un po' come lo Scan di "Aliens"!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERGIOCO videogames AMIGA PC

PERGIOCO ®

PERGIOCO speciale videogam del mese

Videogames in arrivo

CD ROM

CD MAC	BINGI BURRA STONE	59900
CD MAC	DINOSAUR DISCOVERY	79900
CD PC	DAY OF THE TENTACLE Ita	119900
CD PC	DINOSAUR SAFARI	119900
CD PC	FORBIDDEN SUBJECTS	119900
CD PC	NIGHT OWL GAMES	49900
CD PC	SUPER GAMES Windows	29900
CD PC	SUPER PROGRAMMER	39900

DISK

AMIGA DISK	BOB'S BAD DAY	59900
AMIGA DISK	HIRED GUNS	69900
AMIGA DISK	PATRICIAN	99900
AMIGA DISK	PRIVE MOOVER	59900
AMIGA DISK	SPACE HULK	89900
AMIGA DISK	TOM LANDRY FOOTBALL	89900
PC DISK	COASTER	49900
PC DISK	GLOBAL DOMINATION	99900
PC DISK	METAL AND LACE	?
PC DISK	NHL HOCKEY	129900
PC DISK	PATRICIAN	109900
PC DISK	POSITRONIC BRIDGE BASIC	89900

libri delle soluzioni

HINT BOOK	DAY OF THE TENTACLE Ita	15000
HINT BOOK	LANDS OF LORE	25900
HINT BOOK	LEMMINGS COMPANION	74900

joysticks per pc

ANALOG EDGE	64900
COMMAND CONTROL	64900
FLIGHTSTICK	96000
FLIGHTSTICK PRO	159900
MACH I	29000
MACH III	84900
MASTER BALL II	52900
MERLIN	69900
MINI BAR	69900
SV-201 M-5	39900
SV-202 PC CONNECTION	39900
THRUSTMASTER Flight Control	179000
THRUSTMASTER MARK II WCS	279000
THRUSTMASTER SWITCH KIT	1099000
VIRTUAL PILOT	199000

schede per pc

AMPLIFIED COMPUTER SPEAKERS	89900
AMPLIFIED SPEAKER SYSTEM	59900
AUDIO WAVE 16 AISP	439000
CD-ROM MITSUMI	459000
CD-ROM SONY	389000
CD-ROM SONY 300 KBites/sec	949000
CD-ROM SONY SCHEDA + SOFTWARE	129000
CD-ROM UPGRADE SOUNDBLASTER	599000
GAMECARD III AUTOMATIC	79900
GAMECARD III AUTOMATIC MCA	124900
MULTIMEDIA SOUNDBLASTER CD-ROM	849000
SOUND BLASTER 16 ASP	499000
SOUND BLASTER 16 BASIC	329000
SOUND BLASTER PRO 2 DE LUXE	259000
VIDEO BLASTER	699000

console e miniature ... tutti i giochi

CD ROM BOARDGAMES

PERGIOCO già qui le ultime novità

CD ROM PC

1001 UTILITIES	39900
ADVENTURES IN HEAVEN	39900
AMERICAN JOURNEY 1869-1945	109900
BACKROAD RACERS	119900
DINOSAUR DISCOVERY	79900
EXPLORER 2	79900
EXPLORER 3	59900
EXPLORER 4	119900
F-15 STRIKE EAGLE III	139900
GAME ARENA	39900
GREAT NAVAL BATTLES Enhanced	119900
JOKES & PRANKS	79900
MICROSOFT GOLF	139900
MOZART THE DISSONANT QUARTET	169900
MULTIMEDIA ANIMALS ENCYCLOP.	149900
NORTH AMERICAN INDIANS	89900
PROTOSTAR	119900
RETURN TO ZORK	129900
SCOOTER'S MAGIC CASTLE	119900
SHAREWARE STUDIO III	39900
SHAREWARE VAULT GOLD	39900
TEXTURE HEAVEN	139900
TIME ALMANAC 1993	229900
TIME MAN OF THE YEAR	109900
VIDEO CUBE SPACE	119900
VIVALDI THE FOUR SEASONS	59900
WIN PLATINIUM	49900

CD ROM MAC

DINOSAUR ADVENTURE	129900
MYST	139900
THE MAGIC DEATH	79900

CD ROM PC& MAC

IT'S A BIRD'S LIFE	99900
LANGUAGE/OS	39900
MEGA MEDIA I	39900
MULTIMEDIA	59900
SOFT KILL	79900
VICTOR VECTOR & YONDO II	99900

e Roleggames

Videogames già qui le ultime novità

pc

AFTER DARK FOR DOS	79900
AIR COMBAT CLASSICS LUCAS ARTS	119900
BRIX	59900
DARK SUN Shattered Lands	149900
DISCOVERIES OF THE DEEP	89900
DRACULA	89900
EARTH INVASION Windows	69900
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	79900
FRACTAL SIDESHOW	39900
GEEKWAD Games of the Galaxy	59900
HOMEY D. CLOWN	59900
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	49900
KASPAROV'S GAMBIT	139900
LINKS FIRESTONE	49900
MASTER OF ORION	119900
MENTHAL MATH GAMES	89900
MICROSOFT ARCADE Windows	89900
SAN FRANCISCO SCENERY 5.0	89900
SEAL TEAM	129900
SPEED RACER	99900
SPORTS WORK	79900
STRIKE SQUAD	109900
SURF NINJAS	69900
THE BLUE & THE GRAY	119900
THE SHADOW OF YSERBIUS	69900
ULTIMA UNDERWORLD Promozione	49900
WING COMMANDER II +SPEECH PACK	79900
WING COMMANDER II Sp.Oper. 1&2	79900
PRIVATEER	139900
PRIVATEER Speech Pack	69900
STRIKE COMMANDER Tactical Operations	69900
688 ATTACK SUB	49900
BART Vs. SPACE MUTANTS	29900
BUDOKAN The Martial Spirit	39900
GRAND PRIX CIRCUIT	39900
LHX ATTACK CHOPPER	49900
NAPOLEONICS	79900
POPULOUS & PROMISED LANDS	49900
SERVE & VOLLEY	29900
STRIKE FLEET	39900
THE BIG 100	69900
WIN TOTUS LIBRA Windows	179900
WIN TOTUS Windows	129900

amiga

688 ATTACK SUB	39900
AIR FORCE COMMANDER	79900
ALIEN BREED Special	39900
BUDOKAN The Martial Spirit	39900
CIVILIZATION Amiga 1200	99900
COMBAT AIR PATROL	69900
DELUXE MUSIC 2.0	279900
DONK	99900
GRAND PRIX CIRCUIT	29900
NAPOLEONICS	79900
POPULOUS & PROMISED LANDS	39900
STRIKE FLEET	39900
TOKI	29900

mac

A-TRAIN + CONSTRUCTION SET	119900
AIR COMBAT Chuk Yeager's	139900
CROSSWORDS DELL	59900
DISTANT SUNS 2.0	139900
SIM CITY CLASSIC	69900

PERGIOCO negozio negozio vendita telefonica

PERGIOCO MILANO via San Prospero 1

PERGIOCO ROMA via Degli Scipioni 109

PERGIOCO MILANO vendita telefonica per tutta Italia: tel. 02/ 874580 - 874593

c'è COMPENDIO GIOCHI NEWS in omaggio da PERGIOCO e bollettino settimanale console

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HIRED GUNS

La Psygnosis si affaccia sul mercato dei GdR e lo fa, come nei suoi momenti migliori, alla grande, con un gioco che lascia senza parole chi aveva pronosticato all'Amiga una morte quanto mai prossima. Non sappiamo come sarà la versione per PC, ma questa per Amiga siamo certi che non potrà in alcun modo sfigurare.

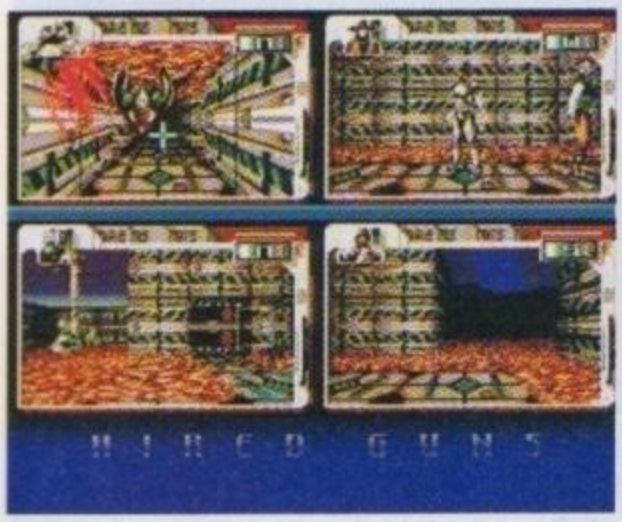
Da parecchio tempo ormai le maggiori software house produttrici di GdR avevano deciso di snobbare la macchina della Commodore a favore dei più potenti PC, in grado di fornire prestazioni grafiche e di velocità indubbiamente superiori. Da parte loro, gli utenti Amiga si erano rassegnati a dover penare parecchio tempo per attendere una possibile conversione sul loro computer dei maggiori hit o addirittura a rinunciarci. D'altro canto, perle come *Ultima Underworld* o *Ultima VII* sembrano davvero improponibili, con i loro mega su mega di grafica e sonoro installati su hard disc, per hardware non di primissima qualità in fatto di MHz e di disco fisso.

Ma oggi saranno in molti a dover rivedere i loro piani di marketing dopo aver preso atto di ciò che è riuscita a fare la Psygnosis anche con un semplice A500 espanso. Perché oggi, per tutti i possessori di Commodore Amiga, è un giorno importante, un giorno che ha il sapore della rivincita per chi tante volte ha dovuto sopportare le risatine di compatimento degli amici con un 486DX2, per chi ha da tempo dovuto rinunciare ad avere lo standard migliore sul mercato, per chi, come me, pur credendo ancora nelle potenzialità dell'A500 e soci si sente praticamente costretto, per non perdere il passo con il progresso tecnologico, a passare a un sistema sicuramente più evoluto, com'è quello dei personal.

Hired Guns, diciamolo subito, è un gran gioco, certamente non il nuovo K-Parametro assoluto ma con buona probabilità il miglior GdR disponibile per Amiga. È semplicemente incredibile in quanto a grafica e sonoro, è bellissimo da giocare e assicura con la sua vastità ore e ore di coinvolgimento totale che vi incollerà allo schermo. Per concludere, il quadro introduttivo vanta opzioni come il gioco contemporaneo in quattro (con l'apposita interfaccia joystick supplementare o con la tastiera). Insomma, quello che io chiamo spesso amorevolmente "il macinino di casa Commodore" è stato spremuto fino all'ultimo bit dalla software house di Liverpool, in un'entusiasmante sfida sull'orlo dei suoi limiti.

Siamo più o meno nel XXVII secolo. Lo spazio praticamente non ha più segreti per il genere umano, che ha compiuto incredibili progressi nel campo dell'esplorazione stellare e della ricerca scientifica. Quest'ultima ha permesso di innalzare a dismisura la vita media e di creare i cyborg, organismi viventi simili esteriormente all'uomo ma in realtà completamente meccanizzati.

Essi sono in grado di condurre una vita



La visuale di gioco consente di controllare indipendentemente ciascun personaggio, un passo avanti nei giochi di questo tipo.

La mappa vista dall'alto sfrutta la tecnica frattale, l'alta risoluzione ed è assolutamente straordinaria. Non crederete ai vostri occhi.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

quasi normale e di compiere qualunque azione, compreso il combattimento. Il problema è che, occasionalmente, riescono a sottrarsi al controllo dell'uomo, con conseguenze catastrofiche.

Questo è più o meno quanto è accaduto su un lontano pianeta, Lyuten L-7896 3.1, dall'inquietante soprannome di Graveyard ("cimitero"), dove alcuni cyborg, in collaborazione con scienziati umani, stanno portando avanti un pericoloso disegno criminale che prevede la creazione di nuove creature mutanti attraverso la bioingegneria. Per fronteggiare la situazione le autorità galattiche hanno deciso di inviare sul posto una task force composta da quattro membri, selezionati tra un gruppo di dodici agenti volontari. Questi individui (indifferentemente umani o cyborg) avranno due obiettivi principali, da raggiungere nel tempo massimo di 13 giorni e 4 ore locali: esplorare completamente Graveyard, eliminando quanti più nemici possibile, e distruggere la base di lancio, innescando un'esplosione termonucleare indotta da fusione. Per realizzare quest'ultima è però necessario recuperare quattro batterie a fusione, nascoste e ben custodite in quattro edifici: l'impianto del reattore a fusione, la torre di comunicazione con il satellite, il laboratorio e il centro operativo.

Le varie visuali a disposizione dei giocatori: caratteristiche, automapping e inventario con le armi a disposizione.

L'uscita dal livello, dovrete faticare per raggiungerla, ma datevi da fare, potrebbe solo essere un teletrasportatore.

Tutto questo sembra decisamente complicato da realizzare, ma armandoci di taaanta pazienza e di molto sangue freddo ce la si può anche fare (forse!). Innanzitutto, prima di qualunque altra cosa, occorre allenarsi un po' per prendere confidenza con i rudimenti del gioco. Allo scopo sono state messe a disposizione del giocatore (o dei giocatori) alcune missioni introduttive, precisamente otto per ogni modo di gioco (1,2,3 o 4 partecipanti), di cui quattro nella sezione "Training" e quattro nella modalità "Reduced Game".

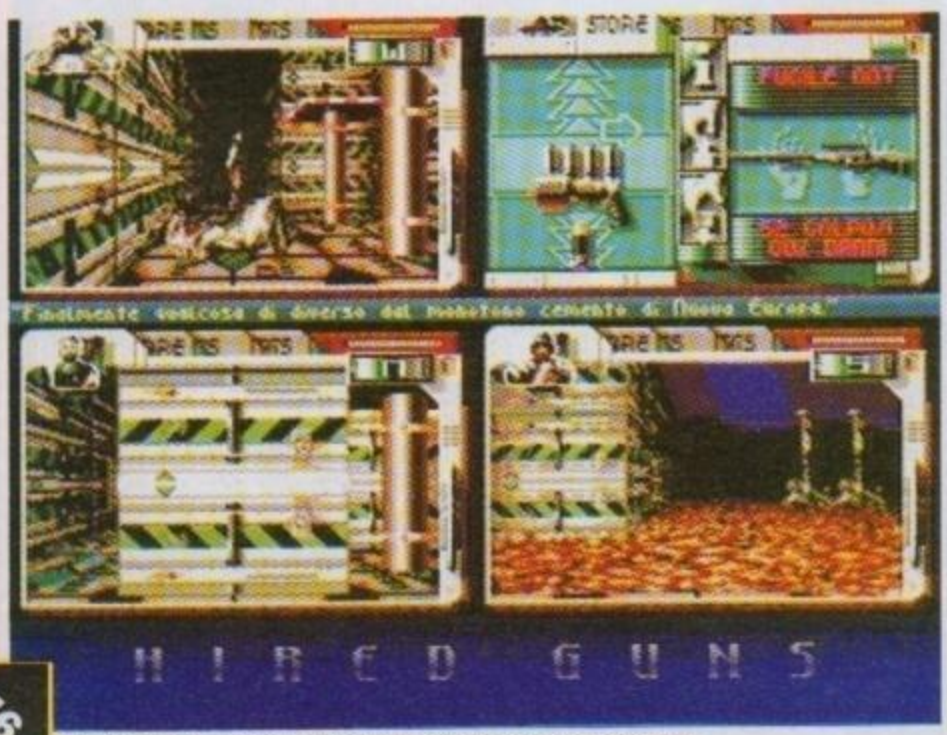
Hired Guns *ha una peculiarità: ogni elemento del gruppo è completamente indipendente e va guidato individualmente*

Dopo aver scelto i quattro componenti del nostro party si comincia a fare davvero sul serio. Per prima cosa si nota che lo schermo è stato diviso in quattro per poter ospitare le visuali in soggettiva di ciascuno dei personaggi, in modo da avere in ogni istante la situazione sotto controllo. In realtà, però, solo 1/4 di ciò che vi accade intorno è davvero sotto i vostri attenti occhi, poiché nulla si può sapere di ciò che si ha accanto o dietro; questa impostazione ricorda dunque da vicino quella di due classici come *Dungeon Master* e *Eye of the Beholder*, che ce ne hanno fatto apprezzare i pregi ma anche, ahimé, il difetto di dover sempre stare sul chi vive in attesa di essere sorpresi da un cattivone alle spalle che ci randella di santa ragione. Ma anche questo fa parte delle regole del gioco, e contribuisce a creare quell'atmosfera satura di tensione e apprensione tanto cara a tutti gli amanti dei GdR.

Rispetto ai predecessori sopracitati, *Hired Guns* ha però una peculiarità: ogni elemento del gruppo, infatti, è completamente indipendente dagli altri, e va guidato individualmente - possibilità questa, se non vado errato, contemplata solo da un vecchio K-Paramentro, *Shadowlands*, cui fece poi seguito il meno fortunato *Shadoworlds*. Ciò consente di poter gestire meglio le cose, programmando un lavoro d'equipe che può dare ottimi frutti ma anche rivelarsi un'arma a doppio taglio; manco a dirlo, inoltre, obbliga il giocatore ad avere sempre ben otto occhi spalancati alla ricerca delle insidie più nascoste.

Questa novità, che richiede grande perizia

La visuale all'esterno è altrettanto efficace di quella interna, potete scorgere uno dei vostri personaggi.



La versatilità del sistema di gioco appare evidente da questa schermata.

La scelta dei personaggi, i ritratti sono dei veri capolavori.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I personaggi si possono separare e affrontare le situazioni più separate. Attenti a non metervi nei guai.

Una delle missioni di allenamento, in cui imparate a sfruttare le utilissime granate. Usatele con attenzione però.

per essere utilizzata al meglio, è probabilmente la causa prima della difficoltà che caratterizza il gioco fin dai primissimi passi mossi su Graveyard. Per attutire l'impatto iniziale con questa nuova gestione del party è stata introdotta dai programmatori l'opzione "leader", che permette a uno o più personaggi, selezionabili attivando l'apposito quadratino giallo in alto a destra nelle finestre, di ricalcare i passi del loro compagno, controllato in quel momento dal giocatore. È fondamentale precisare, comunque, che questa opportunità si rivela utile solo in caso di fugoni strategici da orde di nemici assatanati o spostamenti tattici da un luogo all'altro dello scenario, perché in molti passaggi (uso di ascensori, teletrasportatori, ecc.) la gestione dei nostri eroi dev'essere per forza individuale.

Le primissime missioni sono state studiate appositamente per avvicinare il giocatore di ruolo neofita all'uso delle armi e degli elementi del background con cui è possibile interagire, ma già dalla sesta le cose si fanno parecchio più complesse. I nemici sono sempre più numerosi e aggressivi, per cui, al fine di evitare perdite di tempo e frustrazioni, è bene riprendere gli allenamenti per diventare ancora più bravi. Le missioni propedeutiche sono infatti indipendenti una dall'altra, vale a dire che possono essere affrontate in qualunque ordine, un qualsiasi numero di volte e, in ogni caso, è concessa al giocatore l'opportunità di ricreare il party, volta per volta, cosa questa assolutamente vietata nel corso della campagna.

Siamo dunque giunti alla sfida finale, alla parte più complessa, più difficile ma anche più "vera" di *Hired Guns*: dopo aver formato il party i giochi sono fatti e non si potrà più tornare indietro (se non ricominciando tutto daccapo). Si accede così alla mappa di Graveyard, sulla quale sono evidenziate tutte le strutture che dovremo "visitare": di ciascuna di esse viene specificata la longitudine, latitudine e altezza e, ciò che più importa in questa sede di pianificazione, il grado di resistenza nemica prevista: si va da un minimo di 1 (praticamente nulla) a un massimo di 15 (e lì sono botte da orbi!).

Spesso una locazione è raggiungibile attraverso più di una via, per cui lo sviluppo del gioco può essere modificato in base alle vostre esigenze e risulta quindi non lineare. Tenete presente, comunque, che se non riuscite a superare una zona potrete riaffrontarla quante volte si volete, ma è possibile anche cambiare programmi, cercando magari qualcosa di più facile senza intestardirsi troppo a rischio di rovinarsi il gusto di giocare. Tanto per consolarvi posso anticiparvi che le aree da esplorare sono più di venti, per la maggior parte enormi (anche su più livelli di profondità!) e tutte, ma proprio tutte, impegnative e spesso veramente difficili.

C'è poco da fare se non dare fondo a tutte le vostre risorse mentali e a quelle dell'arsenale dei vostri personaggi, naturalmente! Ciascuno di essi, infatti, è dotato di un proprio inventario in cui colleziona gelosamente armi e munizioni di ogni sorta, che potrete trovare anche sparse qua e là nelle installazioni. Una sola dritta prima di concludere: esiste un aggeggio, detto SDS (Surface Digital Scanner) che uno dei vostri eroi porta con sé e che ha la funzione di automapping... Inutile dire che non dovete in nessun caso lasciarvelo sfuggire.

È un vero piacere recensire un gioco come *Hired Guns* e spero di essere riuscito ad illustrarvelo degnamente: è il minimo che io possa fare per esprimere la mia approvazione a Scott Johnston e al suo meritevole staff di programmatori (la DMA Design), autori di questo splendido megagioco che non potrà che rapirvi nei meandri di Graveyard...

Simone Bechini

Genere GdR
Casa Psygnosis
Sviluppatore DMA Design

•Grafica e sonoro fantastici
•Incredibilmente ricco e adattabile.
•Tutto in italiano

Giù:
•Molto impegnativo.
•Il metodo di controllo è innovativo e immediato ma necessita ore per far pratica.

Versione Amiga

La grafica statica è splendida, sempre interlacciata ad alta definizione; lo scrolling della mappa è semplicemente da svenimento! Durante il gioco lo scenario è piuttosto vario e ben dettagliato; il sonoro è grande, con alcuni temi molto belli ed effetti sonori incantevoli. L'interfaccia utente è ben congegnata, anche se nei momenti di combattimento in contemporanea su più fronti risulta leggermente scomoda. *Hired Guns* risiede su 5 dischi installabili su HD e gira su tutti gli Amiga con almeno un mega, con prestazioni variabili a seconda della RAM disponibile e della velocità del processore.

K VOTO

940 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Pur avendolo trovato veramente difficilissimo, principalmente a causa dell'esercito di nemici che vi sbarra la strada in ogni circostanza, l'ultimo nato in casa Psygnosis mi ha entusiasmato per la sua bellezza sia visiva e sonora, sia in termini di coinvolgimento. I programmatori hanno cercato di creare un gioco alla portata di tutti, aficionados di GdR, strateghi e amanti dell'azione pura, e tutti potranno infatti trovare in *Hired Guns* elementi a loro graditi: esplorazione, risoluzione di enigmi, gestione dei personaggi e dell'intera campagna, combattimenti frenetici e intensi, il tutto condito con una vastità da capogiro, una difficoltà notevole e una longevità assicurata!

CURVA INTERESSE PREVISTO

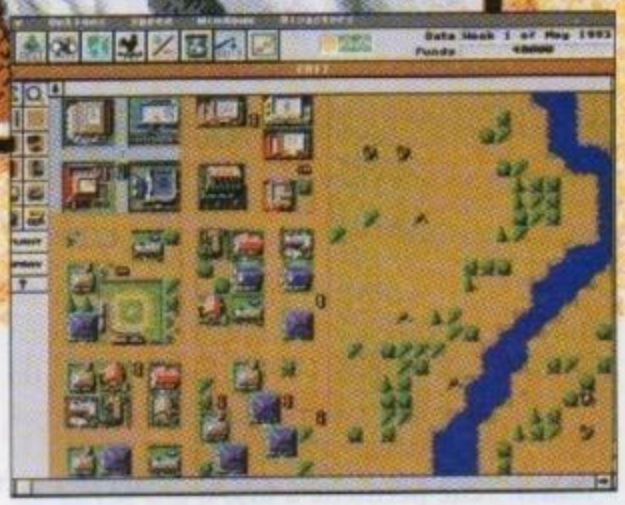
nota bene

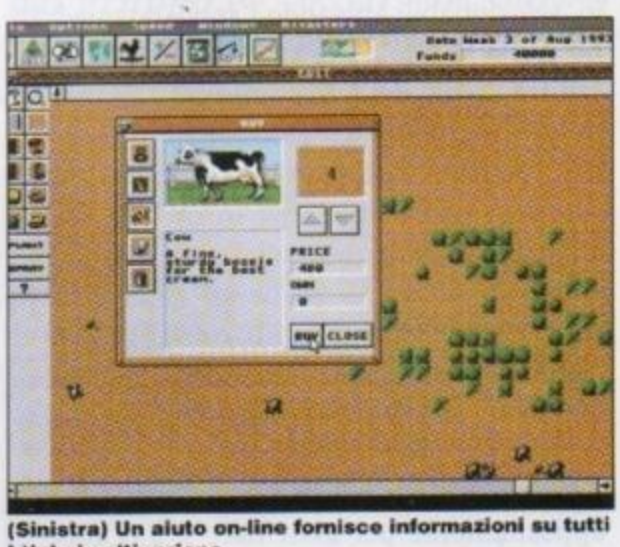
Credo che *Hired Guns* si possa definire un GdR, anche se, come avrete letto nel commento, offre anche elementi tipici di altri generi videoludici (strategia, azione, sparatutto...). Di alternative vere e proprie all'ultimo prodotto della Psygnosis non ce ne sono poi tante, dunque. Un paio di esempi potrebbero essere *Alcatraz* (non fosse altro per la gestione dei protagonisti indipendenti tra loro e per la sezione all'interno degli edifici con vista in soggettiva alla "GdR") e il bellissimo *Syndicate*, per gli stessi motivi, oltre che per la frenesia dei combattimenti e l'uso di armi "hi-tech". Naturalmente i classici del genere "GdR" sono da tenere in considerazione: *Eye of the Beholder 1* e *2* e *Dungeon Master*, ad esempio.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

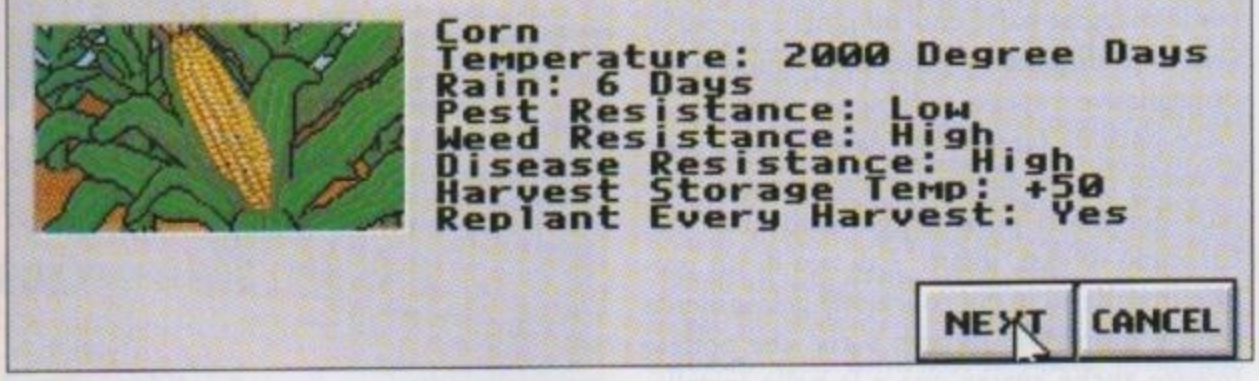
http://www.oldgamesitalia.net/

SIM FARM





Nella vecchia fattoria (ia ia ooooh)
Quanti byte ha zio Tobia (ia ia ohhhh?)...
Beh, a dire il vero circa 3 milioni. Tanti compongono infatti il cugino di campagna di *Sim City*. Ma è proprio vero che la coltivazione dei campi e la vita rurale sono preferibili alla frenesia delle moderne metropoli?



(Sinistra) Un aiuto on-line fornisce informazioni su tutti i tipi ci coltivazione.
(In alto) Le fortune della piccola cittadina sono legate alle nostre.
(Sopra) La finestra di acquisto.

L'idea alla base di *Sim Farm* è molto semplice: simulare la conduzione di un'azienda agricola durante i 365 giorni dell'anno, per un numero indefinito di anni. All'inizio del gioco al giocatore viene offerta la scelta tra tre alternative: selezionare su una cartina degli Stati Uniti la regione dove tentare le proprie fortune agricole, creare da sé la propria regione oppure affrontare una delle situazioni già preparate messe a disposizione dal programma. Queste ultime presentano fattorie già avviate in diverse fasi di sviluppo e con problemi differenti.

Una finestra apposita permette di automatizzare il lavoro in ogni campo, decidendo in anticipo quando, nel corso dell'anno, spargere fertilizzanti e pesticidi, e quando seminare e raccogliere.

Ogni regione è caratterizzata da tre parametri climatici: temperatura, piovosità e intensità dei venti. Questi parametri determinano, fondamentalmente, quali generi di coltivazioni sono più adatti per quella regione, e hanno scarsa o nessuna influenza sull'allevamento del bestiame. Inoltre il giocatore ha un controllo limitato sulla geografia del territorio. Può decidere se nella zona ci sarà un fiume, un lago, entrambi o nessuno dei due. In quest'ultimo caso, per l'irrigazione dei propri campi dovrà fare affidamento sulla naturale ricchezza d'acqua del terreno e sulle piogge.

Iniziato il gioco vero e proprio, ci troviamo davanti all'ormai familiare interfaccia utente dei prodotti Maxis. Una grande finestra di "edit" mostra una vista ravvicinata del territorio, mentre le icone situate nella parte superiore dello schermo aprono le altre finestre che utilizzeremo durante il gioco. Una seconda fila verticale di icone permette di selezionare gli elementi che comporranno la nostra fattoria (steccati, canali di irrigazione, strade, alberi...) e di posizionarli sulla mappa. Alcuni comandi sono infine situati nei menu a tendina.

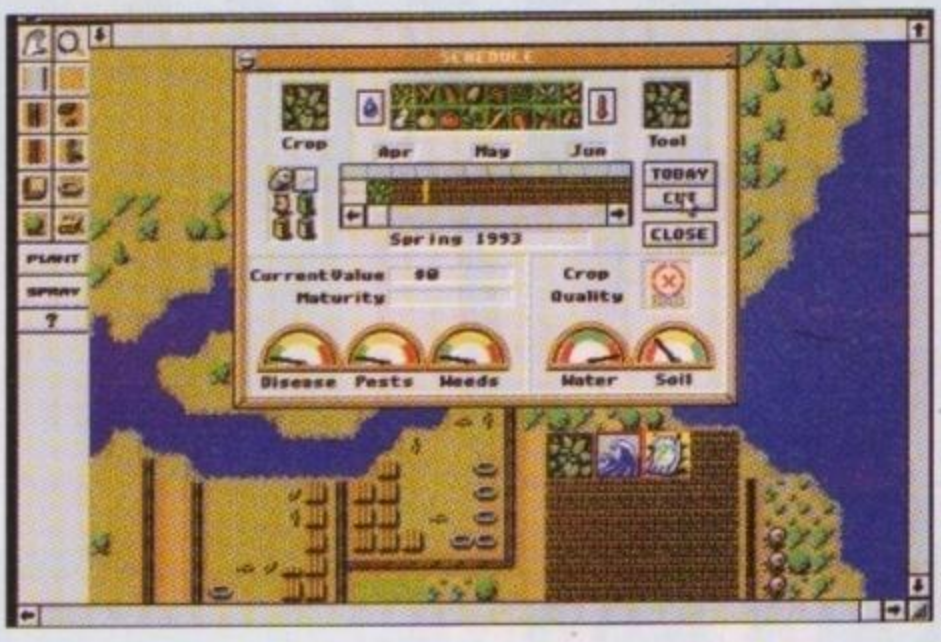
All'inizio il paesaggio è piuttosto spoglio: una casetta, una recinzione che delimita il terreno di nostra proprietà e, in un angolo lontano della mappa, quattro edifici in croce che formano un piccolo nucleo urbano. Questa cittadina si espanderà durante il gioco in modo proporzionale ai nostri successi.

La prima cosa da fare è acquistare le installazioni e le apparecchiature necessarie per la coltivazione dei campi: trattori, seminatrici, sarchiatori, capannoni, silos... Se decidiamo di compiere una certa azione (per esempio la semina) senza avere l'apparecchiatura adatta, il computer automaticamente l'affitterà per l'occasione. Il costo dell'affitto è, naturalmente, inferiore rispetto a quello dell'acquisto, ma a lungo andare questa soluzione si rivela poco redditizia, perché implica un continuo salasso.

La coltivazione di un campo richiede, innanzi tutto, la scelta di cosa coltivare. Sia il manua-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



La finestra di programmazione permette di pianificare il lavoro nei campi e di lasciarlo in gestione ai nostri fattori computerizzati. La stessa finestra dà una valutazione sulla qualità del raccolto e sullo stato di maturazione.

le sia un aiuto *on-line* nel programma riportano le condizioni ambientali ideali per ognuna delle coltivazioni proposte.

Naturalmente gettare i semi non è sufficiente, perché tutto complotta per rovinare le vostre mele Golden: poche sostanze nutritive nel terreno, parassiti, malattie delle piante ed erbacce sono problemi che richiedono interventi immediati sotto forma di sostanze chimiche adatte. Purtroppo queste sostanze hanno un certo grado di tossicità, e il loro uso prolungato può avvelenare il terreno. Parlando di disastri, il programma prevede la consueta serie di piaghe bibliche, immancabili nei giochi della Maxis, dal tornado alle cavallette, per arrivare alle temibili ondate di caldo e di gelo. Una finestra apposita permette di automatizzare il lavoro in ogni campo, decidendo in anticipo quando, nel corso dell'anno, spargere fertilizzanti e pesticidi, e quando seminare e raccogliere. Ciò diventa utile quando la nostra fattoria si è ingrandita al punto da non potere più seguire tutti i lavori con la necessaria attenzione.

L'allevamento del bestiame è più semplice. Si acquistano alcuni giovani capi di mucche, maiali, pecore e cavalli, si chiudono in un recinto con acqua e cibo e si aspetta pazientemente che crescano e si riproducano.

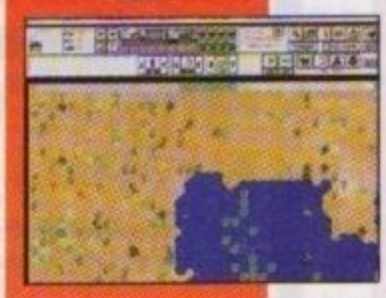
Al momento di vendere il raccolto, occorre fare i conti con l'andamento del mercato, che determina le fluttuazioni di valore delle coltivazioni. La qualità del raccolto aumenta o diminuisce questo valore: non pensate di vendere a prezzo pieno arance che sembrano mandarini...

Se tutto va bene e la rendita della tenuta è in attivo, si può iniziare a pensare di acquistare nuovi appezzamenti di terreno, di migliorare le strutture esistenti e di aumentare il parco-veicoli. Altrimenti bisogna ricorrere a prestiti e indebitamenti con la banca. Ah, naturalmente a fine anno occorre pagare le tasse. Una volta sola all'anno, nel felice mondo di *Sim Farm*...

Vincenzo Beretta

nota bene

È inevitabile, non essendoci giochi di argomento agricolo, scivolare verso altri *Sim*-Titoli della Maxis. *Sim Life* è il simulatore genetico che mantiene esattamente quello che promette: portare a casa vostra i misteri dell'evoluzione naturale e della nascita degli equilibri naturali, mentre il sempreverde *Sim City* è, nonostante i quattro anni di età, rimane molto più stimolante di *Sim Farm*. Infine, tra poco dovrebbe arrivare *Sim-City 2000*. Tenete duro.



Genere Simulazione
Casa Maxis
Sviluppatore Eric Alberts

• Rilassante

• Ripetitivo
• Le caratteristiche di molte coltivazioni sono state alterate.

Versione PC

***Sim Farm* occupa 3Mb su hard disk, e l'installazione è obbligatoria. Per farlo girare basta un 286 a 12MHz, ma noi vi consigliamo almeno un 386, o i gerani del vostro balcone fioriranno prima del primo raccolto. Supporta non solo la grafica VGA, ma anche quella EGA. Ad Lib, SoundBlaster (normale, Pro e 16) Pro Audio Spectrum (normale e 16), Ad Lib Gold, Tandy Sound e Roland formano il parco delle schede sonore.**

Versione Macintosh

Come al solito i prodotti della Maxis vengono progettati per Macintosh, in questo caso l'uscita è avvenuta in contemporanea con la versione DOS, ma quella Mac è virtualmente identica.

K VOTO

705 PC MAC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Sim Farm è realizzato e programmato con la tradizionale cura riservata dalla Maxis per i suoi prodotti ma, come già era accaduto con *Sim Ant*, ciò non basta per rendere "giocoso" un argomento interessante finché si vuole ma fondamentalmente limitato e ripetitivo. Lo scopo del giocatore è determinare quali raccolti sono più adatti alla regione da lui scelta e che strategia applicare in base alle condizioni meteorologiche previste. Una volta compresi questi meccanismi, quello che resta è un lavoro ripetitivo e, proprio come nella vita reale, influenzato unicamente dai capricci del fato. *Sim Farm* raggiungerebbe comunque parte del suo scopo se potesse essere utilizzato come strumento di apprendimento e informazione (come accade con altri prodotti della Maxis), ma una nota nel manuale avverte che i dati di molte coltivazioni sono stati alterati anche pesantemente "a favore della giocabilità". Sinceramente, non parlerei di un'occasione fallita, ma piuttosto di un'azzardata scelta dell'argomento - perché non vedo come si sarebbe potuto fare di meglio.

CURVA INTERESSE PREVISTO

TUTTI GLI ATTREZZI DEL CONTADINO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)

FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:

02 - 33000036 (5 linee r.a.)

OFFERTE AMIGA

LASER DISK L. 199.000
Interfaccia Amiga + gioco Dragon's Lair

LASER DISK L. 299.000
Interfaccia PC + gioco Dragon's Lair

LETTORE PIONEER L. 799.000
Idoneo per interfaccia CD Audio e Video

KIT HARD DISK 2"1/2 PER AMIGA 1200

Hard Disk specifico per Amiga 1200 interno completo di apposito cavo di connessione e software di gestione, semplicissima installazione.

HARD DISK AMIGA 1200 85 Mb L. 490.000
HARD DISK AMIGA 1200 125 Mb L. 690.000

NUOVA ESPANSIONE 5 MB PER AMIGA 1200 A 32 BIT

Novità assoluta finalmente disponibile per il tuo Amiga1200 l'espansione interna 32 bit è semplicemente installabile nello slot sotto l'Amiga. Si installa senza bisogno di saldature.

MODULO BASE 1MB ESPANS. A 5 MB L. 199.000
KIT ESPANSIONE 2MB L. 249.000
KIT ESPANSIONE 4MB L. 449.000

THE SUPER COPY L. 49.000

E' ARRIVATO IL MOMENTO DI POSSEDERE LA PIU POTENTE INTERFACCIA DI BACKUP MAI REALIZZATA. L'INTERFACCIA E DOTATA DI 2 LED INDICATORI CHE SEGNALANO IL CORRETTO FUNZIONAMENTO E IL TRASFERIMENTO DATI. SI CONNETTE DIRETTAMENTE ALLA PORTA DRIVE AMIGA (NON NECESSITA DI SALDATURE), QUINDI DI SEMPLICISSIMI INSTALLAZIONE. E' IN GRADO DI RIPRODURRE FEDELMENTE TUTTI I VOSTRI PROGRAMMI ORIGINALI RIPRODUCE ESCLUSIVAMENTE PROGRAMMI ORIGINALI PER COPIE DI SICUREZZA AD USO STRETTAMENTE PERSONALE.

VIDEO DAC 18 L. 199.000

LA NUOVA SCHEDA GRAFICA PER AMIGA 500/600/2000/3000. QUESTA SCHEDA GRAFICA PERMETTE AL VOSTRO AMIGA DI VISUALIZZARE E LAVORARE CON 262.000 COLORI COME SU AMIGA 1200/4000 IN RISOLUZIONI DA 320 X 512 FINO A 384 X 576. INOLTRE IL SOFTWARE IN DOTAZIONE SALVA IN RGB, IFF, IFF 24, ANIM. COMPLETAMENTE TRASPARENTE GRAZIE ALLA PORTA VIDEO RBG PASSANTE, PUO FUNZIONARE IN CASCATA A GENLOCK E DIGITALIZZATORI, PERMETTENDO DI SALVARE SU NASTRO TUTTI I VOSTRI LAVORI IN 3D REALIZZATI CON REAL 3D, IMMAGINE, CALLIGARI, TURBOSILVER, DIRETTAMENTE A 262.000 COLORI. LE ANIMAZIONI POSSONO ESSERE MODIFICATE E VISUALIZZATE DIRETTAMENTE DA D PAINT SENZA PERDITA DI VELOCITA' A 262.000 COLORI.

ROCKGEN L. 249.000

Genlock amatoriale con controllo di dissolvenza per la sovrapposizione dell'immagine di Amiga.Passante video automatico. Alimentazione da computer o da fonte esterna. Compatibile con tutti gli Amiga compreso il Commodore CDTV, oltre ad avere una totale compatibilità con i sistemi Pal/NTSC.

ROCKGEN PLUS L. 399.000

Genlock semiprofessionale con regolazioni di fader, mode e invert. Indicatore di segnale Video presente. Alimentazione ad Amiga e/o esterna. Dissolvenza duale con due manopole per la regolazione dell'overlay e invert effect. RGB indipendente e passante video pass-thru per separare il segnale Amiga da quello video. Ingresso key-in per dispositivi croma. Compatibile con tutti gli Amiga e Commodore VDTV e compatibilità dei sistemi video Pal/NTSC.

VIDEON 4.1 Gold L.349.000

NUOVO DIGITALIZZATORE A COLORI

E' possibile collegare il Videon a un qualsiasi segnale video (composito e Super-VHS) e a qualsiasi Amiga.

Tracking automatico. Supporta l'interfaccia AREXX quindi Videon può essere programmato a piacimento. Supporta i nuovi Amiga 1200, 4000 con palette migliorata, con possibilità di digitalizzare 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 4.096, 29.971, 262.000 su una palette di 16.777.000 colori in risoluzioni da 320 x 256 fina a 1476 x 576 oppure 1600 x 1280 con VISIONA. Il software permette di creare tutti gli effetti. Può effettuare animazioni tridimensionali in tutte le risoluzioni Amiga. Inoltre il Videon 4.1 è in grado di digitalizzare immagini in b/n con la stessa qualità di uno scanner da 300 dpi. Salva i seguenti formati: IFF, IFF 24, RGB, ANIM.

GENITITLER L. 99.000

Il primo programma di titolazione per Amiga, interamente in Italiano. Innumerevoli pagine video, palette di colori, regolabili. Infiniti effetti video tipo: slide, wave, paint, checker, fate, black, ecc.

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA.EVASIONE ORDINI IN 24 ORE.
PREZZI IVA COMPRESA. SERVIZIO RIVENDITORI QUALIFICATI.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NHL HOCKEY

Uno dei motivi per cui ho acquistato anni fa il Megadrive era perché un gioco come *NHL Hockey* non esisteva per i computer casalinghi. Adesso non è più un problema, i possessori di PC possono divertirsi allo stesso modo senza bisogno di comprare una console.

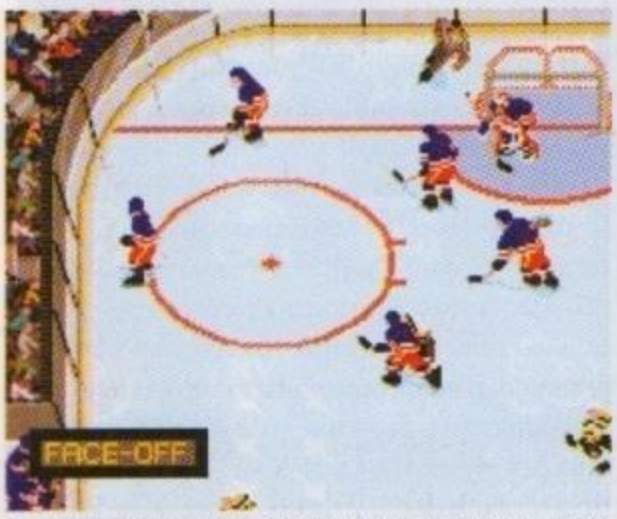
Su K ne avevamo parlato in termini entusiastici, era il miglior gioco sportivo che c'era capitato tra le mani, era il *Kick Off* (*Sensi Soccer* e *Goal* ancora non esistevano) delle simulazioni di hockey, per la prima volta veniva rispettata la velocità e la violenza delle azioni che sono parte integrante di ogni partita su ghiaccio che si rispetti. Unico neo, per lo meno per coloro che non ne erano in possesso, era quello che si poteva giocare solo su Megadrive e, altro piccolo particolare, che si potevano solo affrontare i Play Off per arrivare alla Stanley Cup oppure, nella versione giapponese, a un ipotetica coppa del mondo. Oggi anche gli utenti PC potranno sbizzarrirsi nelle più spericolate e violente acrobazie che mente al silicio ricordi.

THIN ICE

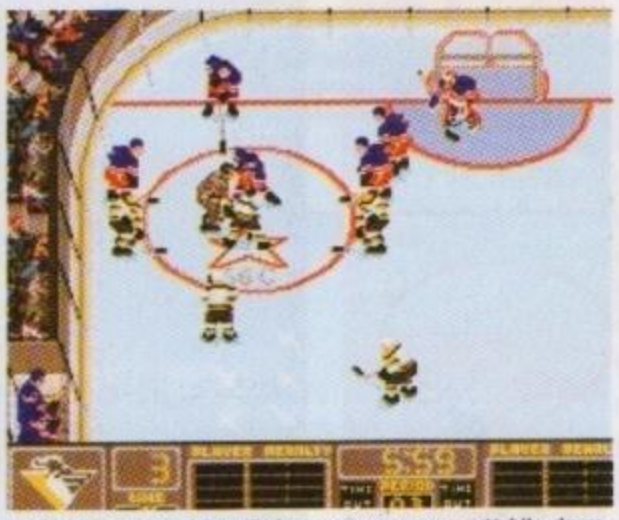
L'aspetto più importante in questo tipo di simulazioni è senza dubbio la giocabilità della partita stessa, sempre se supportata in maniera adeguata da un buon sistema che permetta di gestire un campionato. *NHL Hockey* riesce a centrare entrambi gli obiettivi alla grande.

La partita si svolge in maniera veloce e concitata il che è uno degli aspetti più importanti e spettacolari di un match di hockey su ghiaccio. Gli sprite che si muovono sullo schermo schizzano via in maniera più che naturale agganciando il puck, e a volte anche gli avversari, con gran naturalezza, tanto che, con il passare dei minuti, ci si lascia prendere dalla partita in maniera sempre più decisa. Con una scheda sonora diventa tutto ancora più fantastico. Le stecche che battono sul ghiaccio, il disco che colpisce la balaustra, i fischi dell'arbitro, il pubblico che incita la squadra di casa, ora urlando ora in maniera più soffusa con una sensazione d'eco, propria dei palazzetti del ghiaccio, che infonde una profondità quasi innaturale al gioco. In più, le voci che commentano e riassumono le penalità e i gol segnati sembrano appena uscite dall'altoparlante dello stadio. Tutto davvero fantastico. All'inizio di ogni partita le squadre entrano in campo sulle note dell'inno americano con tanto di bandiera a stelle strisce che sventola sul tabellone, logicamente, anche se è un particolare carino, quando si gioca in Canada l'inno è canadese è la bandiera che sventola presenta la caratteristica foglia d'acero rossa. Nel corso del match il classico organetto, presente in quasi tutti gli stadi americani, accompagna le squadre eseguendo diversi motivetti tipici, inoltre alcuni intermezzi presentati dal tabellone elettronico, sempre coadiuvati dal sonoro, completano la scena. Può capitare che due mani, disegnate sul tabellone, comincino a battere il tempo dell'incitamento, ed ecco subito i tifosi seguirlo aumentando l'effetto sonoro e riempiendo il palazzetto di un battimani ossessivo e incalzante, oppure capita che sul tabellone appaia un fantomatico "Fan-o-metro", che misura l'intensità delle urla dei tifosi aumentando di livello man mano che l'urlo della folla si alza, fino a frantumarsi per il fragore prodotto dai fan. Tutti aspetti secondari, in un certo qual modo, ma che danno l'esatta sensazione di essere in campo e che, vi assicuro, spronano a dare il meglio di sé fino a raggiungere il gol della vitto-

Con il passare dei minuti, ci si lascia prendere dalla partita in maniera sempre più decisa



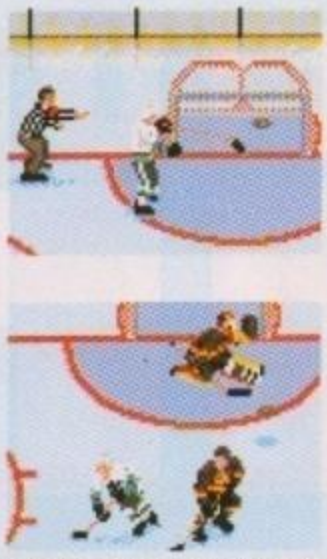
I momenti di attesa, mentre si cerca un varco per tirare, sono carichi di tensione, ma bisogna saper aspettare.



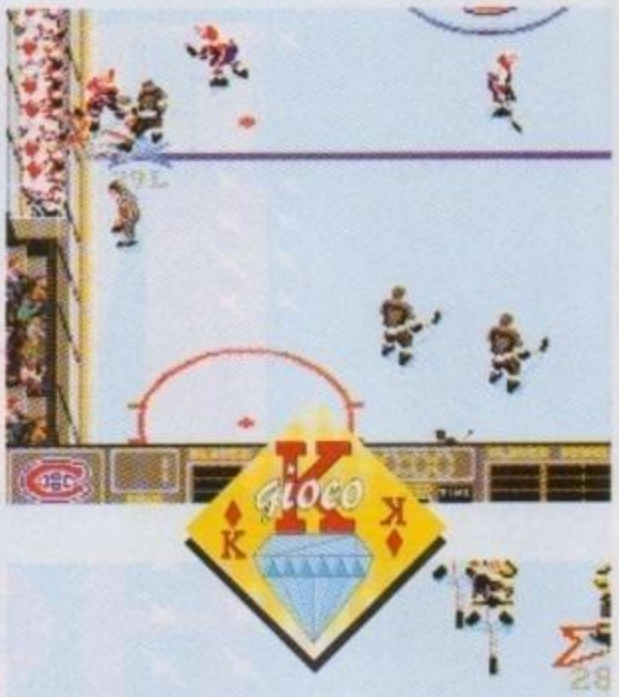
La fase di ingaggio. Prima di vincerne un numero accettabile, dovrete imparare a trovare il ritmo giusto con il bastone.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



I difensori possono cercare di trattenervi quando state per tirare. Non preoccupatevi, però, anche a voi è offera questa possibilità.



I giocatori festeggiano insieme il gol appena segnato. Le animazioni sono eccellenti.

ria. Alla fine di ogni tempo, o ogni qual volta si mette in pausa, si ha accesso a una schermata che mostra i commentatori nella cabina di trasmissione, e da qui si possono vedere tutti gli aspetti relativi alla partita, statistiche, azioni, composizione delle linee, ecc. Per quel che riguarda le regole di gioco, sono tutte presenti, nessuna esclusa, compreso il divieto del passaggio di due linee, che non era presente nella versione per Megadrive.

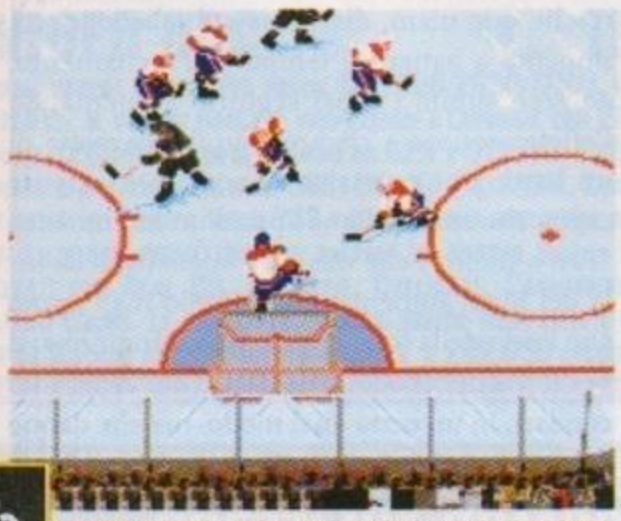
Naturalmente, per chi preferisse un gioco più veloce, che non venga bloccato a ogni infrazione, esiste sempre la possibilità di eliminare i vari falli nella schermata delle opzioni.

Intuitivamente, almeno per chi ha già giocato la versione su console, la meccanica di gioco rimane la stessa, così come per la visione di gioco, d'altronde *NHL Hockey* è una conversione. Nella versione per PC però, è possibile giocare tramite joystick, tastiera oppure mouse, senza che il gioco espresso dalla propria squadra perda più di quel tanto in qualità. Il manuale suggerisce, comunque, che il metodo migliore per giocare è quello di utilizzare il Gravis Game Pad, ed effettivamente dice il vero. Le azioni e il movimento dei giocatori risultano più coordinati, permettendo contropiedi fulminei e micidiali. Prima di ogni partita vengono inoltre presentate le linee di attacco e di difesa con i rispettivi nomi dei giocatori, oltre che le probabilità di vincita, basate sulla differenza di classe, delle due formazioni. Le opzioni di gioco rispettano quello che erano le intenzioni iniziali. Rimane l'ottima possibilità di giocare in due contro la squadra gestita del computer e questo, pur portando a inevitabili discussioni quando uno dei due giocatori umani si fa trovare in fuorigioco per eccesso di agonismo, risulta forse il modo più divertente per affrontare una partita. Così come l'opportunità di sfidarsi l'un l'altro, sia in amichevole che in campionato.

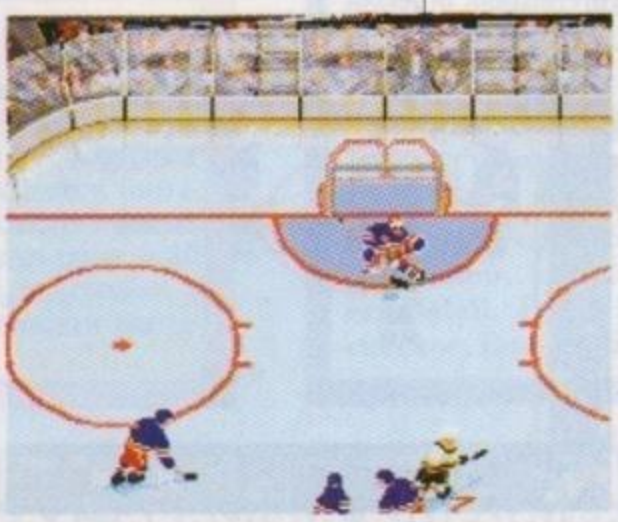
LA COPPA DEL NONNO

Una delle opportunità più papabili di questa versione di *NHL Hockey* è quella di poter gestire, e portare per mano, la propria squadra durante tutte e 84 le partite che compongono la stagione NHL, fino al raggiungimento dei Play Off e la fatidica finale per la Stanley Cup. La gestione della lega è simile a quella di altri giochi sportivi pubblicati ultimamente, soprattutto il calendario degli incontri, diviso mese per mese, ricorda molto da vicino *Hardball III*, con la presentazione delle statistiche di tutti i giocatori, attaccanti, difensori, portieri e riserve, e dei loro attributi, naturalmente sportivi.

Al manager, cioè al giocatore, spetta il compito di formare le linee, che sono quattro in tutto durante la partita, le formazioni di Power Play e di Penalty Play, e inserire il portiere che ispira maggiore fiducia, non è mai bello prendersi un gol da centrocampo per carenza d'attenzione da parte dell'estremo difensore. Naturalmente la parte relativa alla lega, come ogni sport americano che si rispetti impone, strabocca di statistiche: i tiri, gli assist, le parate, i minuti di penalità, insomma tutto ciò che occorre sapere dei propri giocatori e di quelli avversari. Creando una lega esiste sempre l'opzione di giocare con le squadre della NHL (essendo questo il gioco ufficiale della lega professionistica americana) oppure togliere o cambiare sia le squadre che i giocatori. Se poi si gioca con più giocatori umani, è possibile entrare nell'ambito del mercato scambiandosi giocatori, anche se questo aspetto rispecchia maggiormente quello che sembra essere una tendenza americana, cioè quella di ritrovarsi in più giocatori, anche una decina (ma il gioco ne prevede fino a 24), e affrontare una lega simulata, dando vita a un mercato che rasenta quello reale. Certamente, tutti questi particolari rispettano più propriamente il gusto di quei videogiocatori che sono appassionati di questo o quello sport e che non si accontentano di vedere la squadra del cuore vincere, o almeno giocare una ventina di partite, ma in fondo,



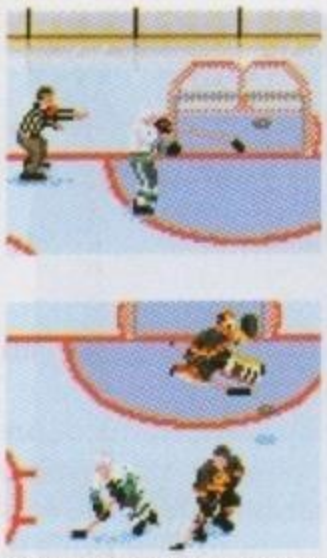
Il portiere compie ogni sorta di acrobazie per riuscire a impedire la segnatura agli avversari.



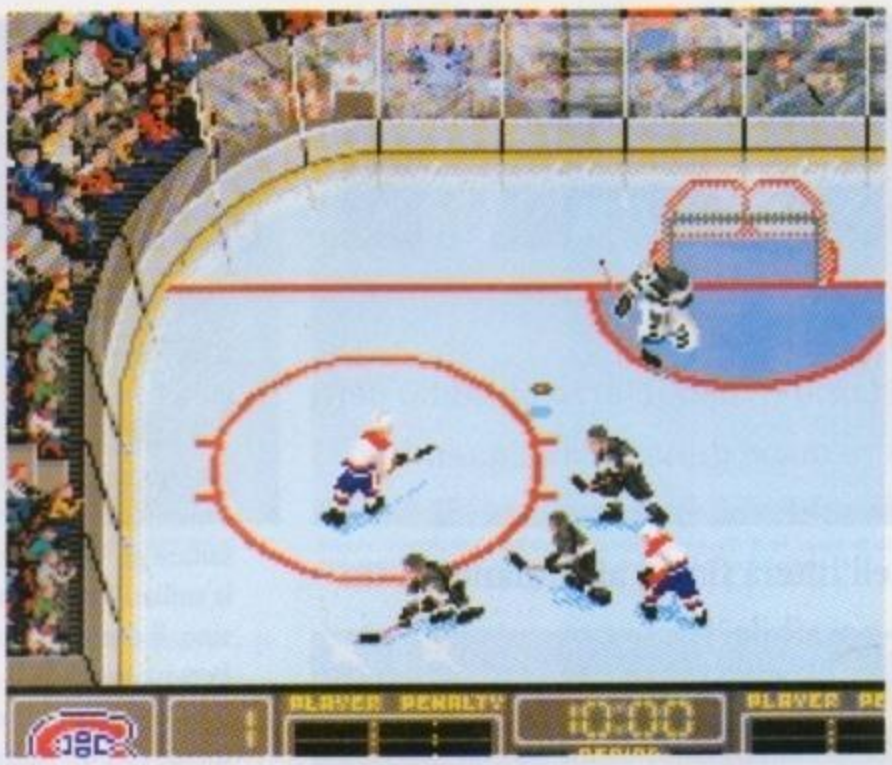
Un contropiede velocissimo mette in difficoltà la difesa dei Montreal Canadians. Tocca al portiere dimostrare quanto vale.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Anche se le immagini da sole non possono dimostrarvelo le animazioni dei giocatori rispecchiano la realtà. Anche l'arbitro è davvero presente in campo e vi può ostacolare.



come ho già detto e mai mi stancherò di ripetere, sono proprio questi gli aspetti che gli appassionati di simulazioni sportive si aspettano da giochi di questo tipo.

FACE OFF

La parte del leone la fa comunque la partita. La grafica è stata migliorata rispetto alla versione su console, almeno per quel che concerne i movimenti concessi ai vari giocatori. Oltre alla solita possibilità di abbattere i giocatori avversari con un colpo di puck ben assestato (così come è possibile farlo con l'arbitro), se un tiro particolarmente potente colpisce le vetrate che proteggono gli spettatori, quest'ultimo può ritrovarsi a crollare spargendo vetri sul ghiaccio. I movimenti dei giocatori sono stati aumentati, tant'è che ora li si può vedere alzare il guanto per bloccare un passaggio o un tiro, per poi ributtare a terra il disco e riprendere l'azione. In questa versione per PC, può capitare, se l'azione si dimostra particolarmente pericolosa, che il portiere si sdrai sopra il disco, per impedire all'attacco avversario di proseguire nell'azione, producendo in questo modo un ingaggio. Tanto l'arbitro quanto i giocatori avversari possono bloccare un passaggio che potrebbe rivelarsi vincente, e tutto questo non fa altro che dare più pepe alla simulazione, che può essere catalogata come la migliore in assoluto per quel che riguarda l'hockey, finora uscita su PC. Se siete appassionati di hockey, o della NHL, o se semplicemente vi piacciono i giochi ben fatti, *NHL Hockey* e un prodotto da non perdere. L'unico difetto che gli si può imputare è l'eccessivo impiego di memoria espansa che richiede, ben due mega, che lo rende ingiocabile su macchine che non possiedano almeno 4 mega di memoria di base, ma d'altronde, per avere tutto questo, qualche sacrificio si può ben fare.

Giorgio Baratto

Genere Simulazione Sportiva
Casa Electronic Arts
Sviluppatore D. Warfield∫

- Veloce e coinvolgente
- Ottima possibilità di svolgere l'intero campionato
- Sonoro da favola durante la partita

- Sono necessari 2 Mb di memoria espansa
- I menu relativi alle statistiche e alle classifiche hanno caratteri lillipuziani.

Versione PC

Non tutti dispongono di 4 Mb di memoria di base da poter trasformare in EMS, ma bisogna ammettere che i 4 Mb sono ormai la norma per ogni macchina che si rispetti, per cui se proprio non li avete non dovrete fare altro che acquistare un piccola espansione.
Il gioco supporta la maggior parte delle schede sonore in circolazione, e vi assicuro che giocarlo senza sonoro, o con il misero speaker interno del PC, è un vero delitto. 25 MHz (su un 486) rendono giustizia al gioco, mostrando le azioni in modo veloce e fluido, ma rimane sempre sottointeso che aumentando i MHz aumenta la velocità dello scrolling e la qualità dell'azione.
Un ottimo prodotto, perfetto per il PC.

K VOTO

930 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

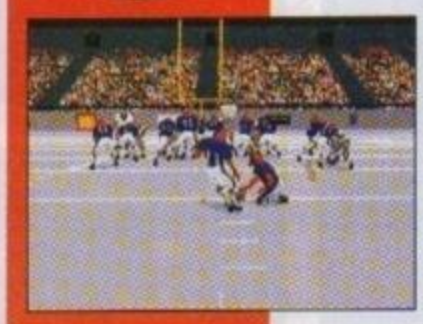
In *NHL Hockey* esistono dei forti richiami a quello che è stato il primo aspetto sotto il quale ha visto la luce, cioè quello arcade. Anche se è possibile gestire la squadra e i giocatori, l'accento rimane sempre puntato sull'azione vera e propria della partita, infondendo quel senso di piacere del gioco anche se si è assillati con un risultato negativo nella settima partita del primo turno dei Play Off. È chiaro che raggiunge la sua maturità quando si smette di confrontarsi contro gli avversari in amichevole e si comincia a fare sul serio in campionato, ma ogni partita è una piccola chicca a sé, che va gustata lentamente.
Un ottimo connubio che rende giustizia a due tipi di mercato, quello della simulazione sportiva e quello dello sport arcade. Sicuramente da non perdere per gli appassionati di Wayne Gretzky e Mario Lemieux, e per quelli della NHL in generale. State pur tranquilli che dopo qualche tempo tornerete sempre a farci una partitina.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Tutte le squadre della NHL sono a vostra disposizione per simulare.

nota bene
NB

Nel mondo videoludico, una pietra miliare che ancora resiste quale esempio è il buon vecchio ***Face Off***, poiché i vari ***Wayne Gretzky***, fatta forse eccezione per il primo, non sono certo all'altezza della situazione. Troppo lenti e grossolani per essere paragonati a quello che la EA è riuscita a proporci con questa nuova simulazione. Se comunque siete amanti dei giochi sportivi e non propriamente dell'Hockey su ghiaccio, un'ottima alternativa la dà ***Front Page Sports: FootballPro***, la cui nuova versione è recensita in questo stesso numero, che riesce, pur trattando di un altro sport americano, a raggiungere lo stesso spessore statistico e a coadiuvarlo con un'ottima giocabilità a livello arcade. Certo, l'ideale sarebbe averli entrambi, giusto per spezzare il ritmo tra disco rotondo e palla ovale.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PRIVATEER

Ho aspettato per cosi tanto tempo il terzo episodio della saga di *Wing Commander* che me n'ero quasi dimenticato, quando all'improvviso vedo sbucare fuori dallo schermo il nostro eroe, il miglior pilota di caccia interstellare dell'intera flotta, ai comandi di un ferrovecchio da trasporto! Ma come è possibile?!?!

Tempi duri per gli eroi interstellari... In questo terzo episodio di una saga ormai epica, sembra che il fronte contro i Kilrathi sia rimasto stabile. I recenti tagli del governo hanno costretto numerosi veterani a ritirarsi e dato che il nostro eroe non era molto disciplinato (vedi i due precedenti episodi), non c'è da meravigliarsi che sia rimasto appiedato. Ma non poteva certo darsi per vinto, e così eccolo qua, di nuovo tra noi nelle vesti di un mercante-mercenario, un po' come lo era Ian Solo in Guerre Stellari.

Siamo nell'anno 2669, vicino alla frontiera del territorio Kilrathi e dello spazio ignoto. Sistema Troy, settore Gemini. Il nostro pilota sta trasportando un carico di armi alla stazione Helen, quando vede accendersi all'improvviso il radar che gli segnala la presenza di 3 caccia leggeri nelle vicinanze. Probabilmente pirati. Non ci vuole molte per averne la conferma. I 3 caccia pirati cercano di fare i bulli contro di noi ma sono del tutto ignari del fatto che siamo un ex-pilota militare. Purtroppo quando l'unico pirata ancora vivo se ne accorge, è gia troppo tardi. Pochi secondi dopo, anche il suo mezzo vola in mille pezzi. E il nostro pilota riprende la sua rotta iniziale senza accorgersi che uno dei suoi missili non ha fatto centro e va a colpire una misteriosa astronave aliena nascosta dietro un asteroide

Come al solito, la presentazione del gioco è superba e anche questa volta abbiamo diritto a ben 5 minuti di scena interamente animata, che ci spiega la situazione attuale. Così inizia la vostra avventura. A bordo di uno scassatissimo ferrovecchio volante dovrete guadagnarvi il vostro pane quotidiano, mantenere in buono stato il vostro mezzo e salvare la vostra pelle. Purtroppo in questi tempi duri è piuttosto difficile. I pirati sono una vera spina nel fianco. Per di più, non essendo lontani dalla frontiera Kilrathi, alcuni scontri con dei loro assi della cloche non sono da escludere (fidatevi!). Il vostro obiettivo principale rimane comunque il commercio.

A parte la vostra astronave, le stazioni spaziali o le basi planetarie sono la vostra seconda casa. Infatti, in ognuna di esse potrete trovare vari servizi di primaria importanza come il mercante di astronavi e parti di ricambio (e la sua utilissima officina!!!), il bar dove potete contattare varie persone e sentire le ultime notizie, una filiale della gilda dei mercanti (che vi propone essenzialmente missioni di trasporto), una filiale della gilda dei mercenari (non si trova dappertutto), il distributore automatico di missioni (vostra unica fonte di missioni se non siete affiliati a nessuna guida) e il mercato. Adesso sta a voi riuscire...

A bordo di uno scassatissimo ferrovecchio volante dovrete guadagnarvi il vostro pane quotidiano, mantenere in buono stato il vostro mezzo e salvare la vostra pelle

Il bello di questa simulazione e che potete fare proprio tutto quello che vi pare. Potete benissimo commerciare, contrabbandare, fare i pirati e assaltare gli altri mezzi di trasporto (state attenti alla milizia!), il cacciatore di taglie, lo scout, l'assassino, il charter, e quello che vi passa per la mente. Personalmente mi diverto a fare saltare le astronavi dei poveri mercanti, per poi raccogliere la merce con un raggio traente e vendere i piloti come schiavi. Il settore Gemini nel quale vi trovate è piuttosto ampio, e prima di imbarcarvi per una destinazione molto lontana vi conviene prepararvi bene la rotta, se non volete fare giri inutili in altri sistemi e perdere tempo spesso prezioso.

Naturalmente più guadagnerete soldi e più potrete potenziare la vostra astronave, o magari comprarne una migliore. Gli "optional" da aggiungere sono molto numerosi (cannoni, generatori di scudi, motori, missili, torrette, afterburner, contromisure elettroniche, ecc..) ma si può trovare anche Software per quello che riguarda la gestione del vostro computer di bordo (mappe interstellari, sistemi di guida di missili o torpedine, ecc...). La mappa della galassia è piuttosto grande, il che garantisce un'ampia libertà di movimento al giocatore, ma forse troppa...

E qui veniamo al dunque. Il gioco ha in sé 3 difetti fondamentali.

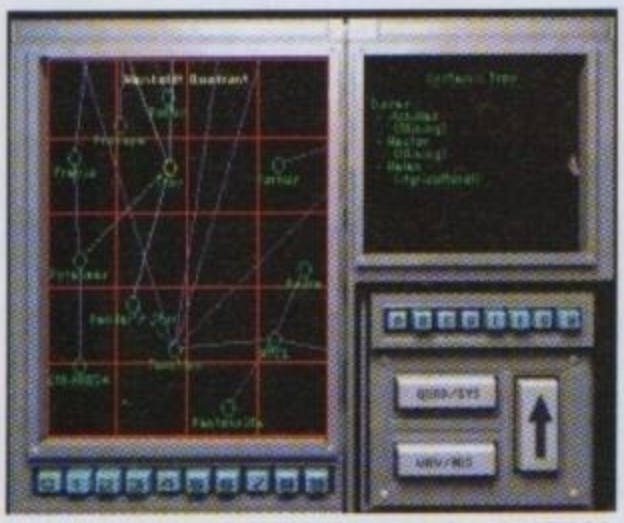
Il primo è che in pratica tutto si riassume a

Sarà anche un ferrovecchio il vostro mezzo ma, fornito di molti strumenti utili....

Le immagini fisse sono state create in "3D raytraced" Questa tecnica consente di creare un ambiente realistico ricco di particolari.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Conoscere e usare bene i vostri strumenti sarà molto utile ai fini delle vostre missioni.

Mappe interstellari, sistemi di guida per missili e un sacco di altri utilissimi strumenti sono a vostra disposizione in *Privateer*.

viaggiare nello spazio e combattere astronavi (e viceversa). Il secondo è che i pianeti e le stazioni orbitanti non sono in vera 3D (come lo sono in *Frontier* per esempio), togliendo molto al realismo della simulazione, anche se questo va a beneficio della grafica. Il terzo difetto notevole sta negli spostamenti in iperspazio.

Infatti, a volte per portare un pacco che vi frutta poco più di 10.000 crediti (cioè poco), potreste dover compiere anche 7 balzi nel iperspazio (senza contare gli spostamenti interni ai sistemi per raggiungere i punti da dove eseguire i "salti").

È piuttosto noioso e a volte molto difficile, considerando tutto quello che vi può accadere durante il tragitto!

È vero che si dice "l'amore è cieco", quindi se siete dei veri appassionati della serie (come me!) potrete anche passare oltre questi difetti e divertirvi. Per quello che riguarda la trama, non so cosa dirvi... Ci gioco da poco più di una settimana e per adesso non è ancora accaduto nulla di speciale! Considerando i precedenti di casa Origin penso che più avanti si avranno degli sviluppi, sicuramente in rapporto con la misteriosa astronave colpita durante l'introduzione.

Tecnicamente il gioco è del tutto uguale ai suoi predecessori, messa da parte magari qualche routine migliorata riguardante le zoomate (molto più precise e nitide) e le rotazioni (decisamente più fluide). Per il resto, non aspettatevi niente di molto innovativo, Il sistema di gioco è rimasto anch'esso più o meno identico.

Il gioco riesce a calarvi perfettamente nelle vesti di un pilota interstellare.

Difatti, chi ha giocato a *WC1 & 2* non avrà neanche bisogno di aprire il manuale per ritrovare i tasti per accedere ai vari comandi.

Uno sforzo notevole è stato comunque fatto per la grafica e il sonoro. Le immagini fisse sono tutte state create in "3D raytraced" e sono di ottima qualità. Il sonoro, come al solito, è grandioso, soprattutto per i fortunati possessori di schede Roland o General Midi (il pezzo di chitarra elettrica quando siete in una base planetaria è veramente eccezionale!!!). Anche il parlato digitalizzato è presente premesso che acquistiate gli ormai classici *Speech Pack*(3 dischi supplementari).

Tutto sommato *Privateer* è un buon gioco che piacerà sicuramente agli amanti della serie.

Alexandre Pasetto

Genere Simulazione
Casa Origin
Sviluppatore Interno

- La grande libertà di movimento e di azione
- La possibilità di poter commerciare
- La grafica e il sonoro
- Gli spostamenti tra i vari sistemi
- Un po' ripetitivo alla lunga.
- Non ha niente di molto innovativo

Versione PC

Certo che ormai, su PC, tutte le case si sono passate la parola producendo giochi golosissimi in termini di spazio su hard disk. La Origin vince senz'altro il primo premio, non smentendosi neanche per *Privateer*. In effetti sta su ben 6 dischi (senza contare i 3 per gli *Speech Pack*)e occupa circa 15 mega su hard disk (21,9 contando gli speech!!!). Anche se non arriviamo alle cifre da capogiro di *Strike Commander*, non è poco! Il gioco è stato recensito su un 486DX a 50MHz con 8Mb di Ram e non dava segni di rallentamento quindi dovrebbe girare bene anche su configurazioni inferiori. Dal punto di vista sonoro, la migliore miscela è sempre scheda SoundBlaster accompagnata da una Roland o una General Midi.

K VOTO

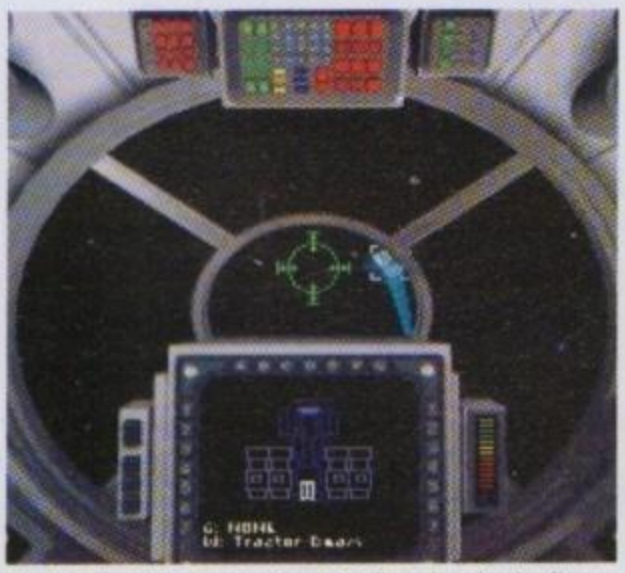
835 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

La prima impressione quando mi sono ritrovato all'interno del cockpit dell'astronave è stata piuttosto deludente. Ma come? Ci hanno fatto aspettare più di 2 anni solo per una specie di *Wing Commander* semplificato? Ma a questo punto potevo farlo anch'io!!! Datemi un editor di missioni un po' più complicato di quello di *Wing Commander Academy* e il gioco è fatto! Peccato! Mi aspettavo qualcosa di più, soprattutto dopo l'uscita di *X-wing* della Lucas Arts o di *Frontier* della Konami. *Privateer* non è all'altezza di quello che ci si poteva aspettare. Pigrizia dei programmatori? Può darsi! Comunque sia, rimane sempre un buon gioco che consiglio solo agli appassionati della serie. Per gli altri, aspettate *Frontier* per PC che per completezza e sfida è tutta un'altra cosa.

CURVA INTERESSE PREVISTO



Avrete a disposizione una svariata serie di monitor che visualizzano ogni sorta di cosa.

Di certo non posso iniziare questo box senza ricordarvi i mitologici *Wing Commander 1 & 2*, dato che *Privateer* ne è una sorta di evoluzione. Se vi piace il genere e non li avete ancora acquistati, dovrebbe essere in commercio una compilation che racchiude i due titoli sopracitati più le missioni segrete. Potreste anche dare un occhio a *Wing Commander Accademy* che vi permette di costruirvi le vostre missioni e di interpretare i "cattivi". Se cercate invece il realismo, non posso che consigliarvi *Frontier* la cui uscita per PC è ormai imminente.

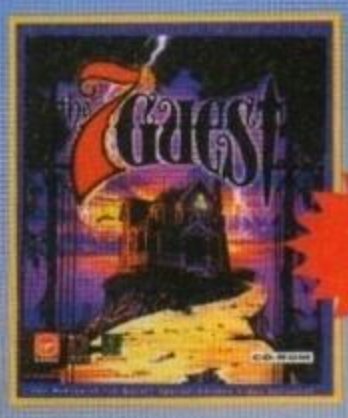
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CD-ROM: ORA PUOI SCEGLIERE

Richiedete il catalogo completo con oltre 600 titoli

Tutti i marchi sono registrati dai legittimi proprietari



The 7th Guest (Dos e Mac) **by Virgin**

offerta speciale
£ 119.000

Hell Cab **by Time Warner Interactive**

offerta speciale
£ 180.000

CD-ROM PER DOS E MAC

- Beyond Shadowgate by Icom
- Blue Force by Accolade
- Conan the Cimmerian by Virgin
- Cover Girl Poker by On Line
- Curse of Enchantia by Virgin
- Dagger of Amon Ra by Sierra
- Dinosaurs MPC by Psygnosis/Sony
- Dune by Virgin
- Dracula Unleashed by Icom
- Eye of the Beholder 3 by SSI
- Fatty Bear by Electronic Arts
- Great Naval Battles by U.S. Gold
- Iron Helix (Mac) by Spectrum Holobyte
- King's Quest 6 by Sierra
- Learn to Speak English from Italian by Hyperglot
- Legend of Kyrandia by Virgin
- Leisure Suit Larry 6 by Sierra
- Lord of the Rings by Interplay
- Lunicus (Mac) by Cyberflix
- Mad Dog McCree by Eduquest/IBM
- Mantis Experimental Fighter by Microprose
- Motor Stars by Revell
- Napoleonics by On Line
- Police Quest 4 by Sierra
- Return of the Phantom by Microprose
- Return to the Moon by Lunar Eclipse
- Return to Zork by Infocom/Activision
- Ringwold by Accolade
- Sherlock Holmes 1,2,3 by Icom
- Shuttle by Virgin
- Sim Ant Enhanced by Interplay
- Sim City Enhanced by Interplay
- Space Quest 4 by Sierra
- Spirit of Excalibur by Virgin
- Star Trek Enhanced by InterPlay
- The Journeyman Project (Mac) by Presto Studios
- Ultima I-VI by Origin
- Wing Commander 2 Deluxe by Origin

Nuovo!

CD-ROM PER AMIGA CD32

D/Generation by Mindscape	£	62.000
Humans I + II by Gametek	£	62.000
Inferno by Ocean	£	62.000
James Pond 2 - Robocod by Millenium	£	62.000
Jurassik Park by Ocean	£	62.000
Morph by Millenium	£	62.000
Overkill/Luna-C by Mindscape	£	62.000
Pinball Fantasies by 21st Century	£	72.000
Ryder Cup by Ocean	£	62.000
Sleepwalker by Ocean	£	62.000
Surf Ninjas by Flair Software	£	62.000
T.F.X. by Ocean	£	62.000
The Lotus Trilogy by Gremlin	£	62.000
Trolls by Flair Software	£	62.000
Winter Super Sports by Flair Software	£	62.000
Zool by Gremlin	£	62.000

Serie completa dei CD Aris Media Clip, Chestnut e Walnut Creek disponibili a partire da £ 53.000

N.B.: I prezzi non comprendono l'IVA (12%) e possono variare

BRAINWAVE Entertainment
Via del Babuino, 76 - 00187 Roma

Ordinazioni e informazioni:
06/3221742 (4 r.a.)
Fax 06/3213335

stefanoverardi

http://www.oldgamesitalia.net/ Cercasi agenti e rivenditori per zone libere http://www.oldgamesitalia.net/

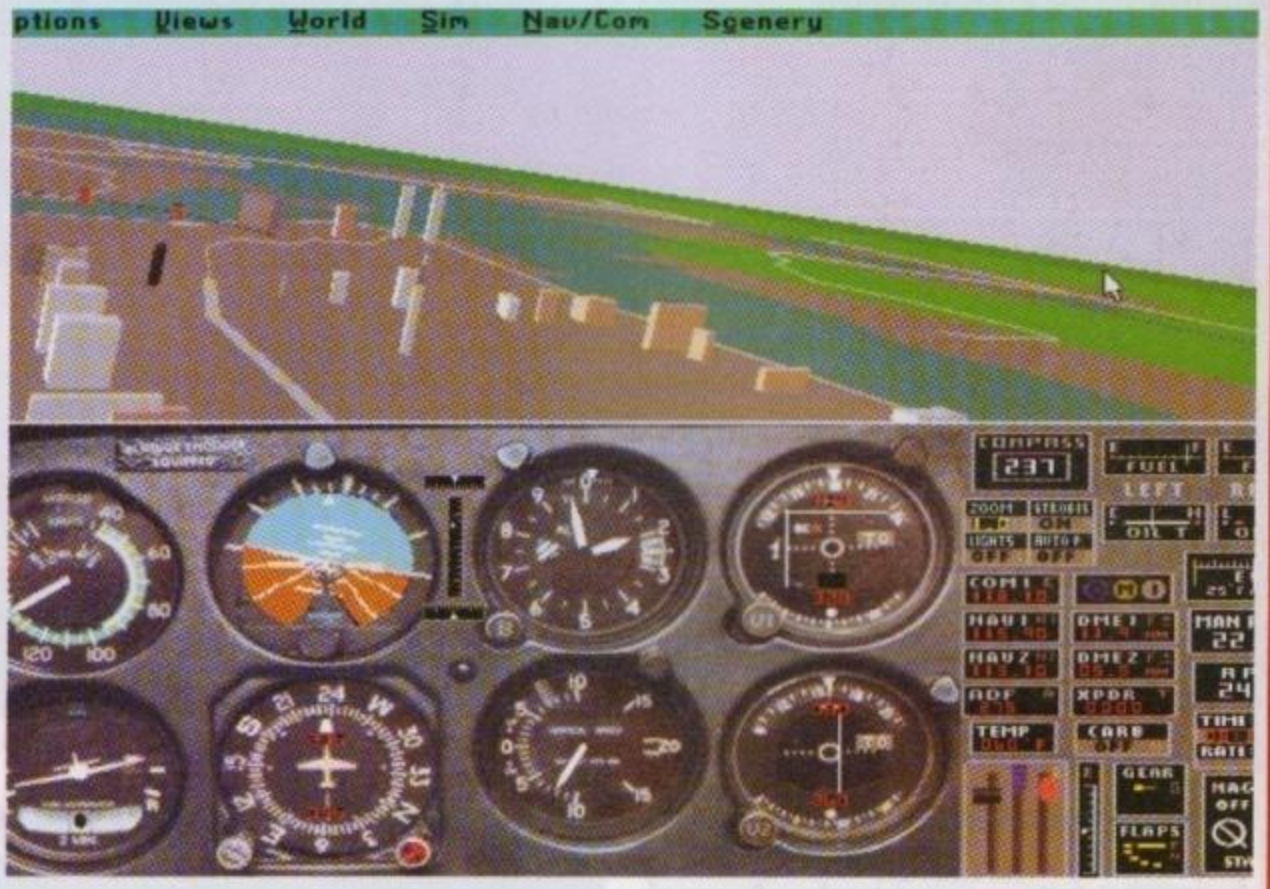
http://www.oldgamesitalia.net/

FLIGHT SIMULATOR 5

"Pentium Required!" Ormai non manca molto alla comparsa di questa "minaccia" sulle confezioni dei simulatori di volo, anche se per stavolta la Microsoft ha voluto risparmiarci costosissimi acquisti dedicati e, molto simpaticamente, consiglia un 486 a 33 MHz con almeno 4 Mb di memoria RAM per simulare, a velocità accettabili, con il volo panoramico sopra il *Golden Gate Bridge*.

La paura per il futuro, comunque, rimane sicuramente, vista la qualità grafica eccelsa ormai raggiunta dai 256 colori in Gouraud-Shading del simulatore di volo più famoso del mondo: anche se può essere "assaggiato" con una semplice scheda grafica VGA da 256 Kb., *Flight Simulator 5* viene davvero gustato come merita con l'ormai diffusa SVGA a 256 colori. L'impatto grafico, infatti, è davvero notevole e di intensità pari a quello con il suolo durante il primo volo nel mondo di *FS5*, distratti come si è ad ammirare il panorama circostante, una volta decollati dalla pista di Merrill C. Meigs Field, sul lago Michigan a Chicago, città dell'Illinois dove il fondatore della SubLogic, Bruce Artwick, ha iniziato la sua "carriera" di pilota d'aerei (quelli veri stavolta...).

Il nuovo prodotto di SubLogic dedicato alla simulazione di volo si presenta completo di tutte quelle opzioni che già lo avevano reso celebre nella versione precedente, e in più consente una gestione maggiormente realistica del motore, grazie ai comandi per l'arricchimento della miscela, per la regolazione del passo dell'elica, della selezione distinta dei serbatoi di carburante (Chiusi, Sinistro, Destro, o Entrambi), e di altre possibilità come il rischio di *flame-out* per i piloti di jet che si avventurano troppo in alto. I "pericoli", disinseribili a piacere, arrivano anche alla possibilità di bruciare le luci d'illuminazione del cruscotto, così come a includere un errore giroscopico nel direzionale (che andrà quindi tarato di tanto in tanto con la bussola come nella realtà), o anche a ottenere sull'anemo-



In alto possiamo "ammirare" il livello di dettaglio minimo della New York firmata Microsoft. Qui di fianco, invece, vediamo lo stesso paesaggio con tutte le opzioni grafiche selezionate. La differenza è grande ma anche la velocità di aggiornamento su schermo, specie su macchine "normali".

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

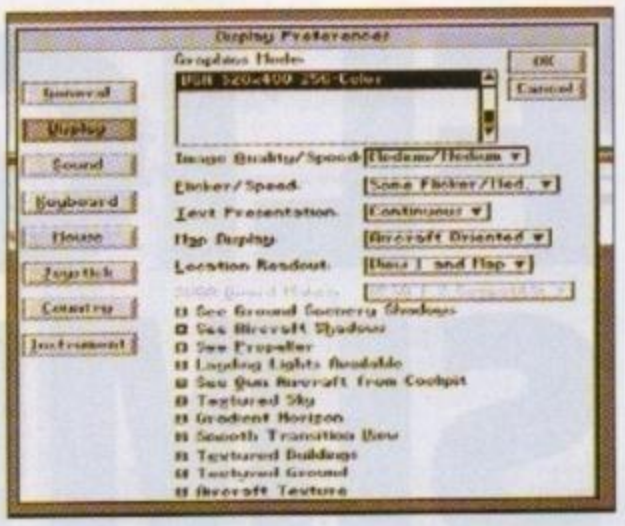
http://www.oldgamesitalia.net/

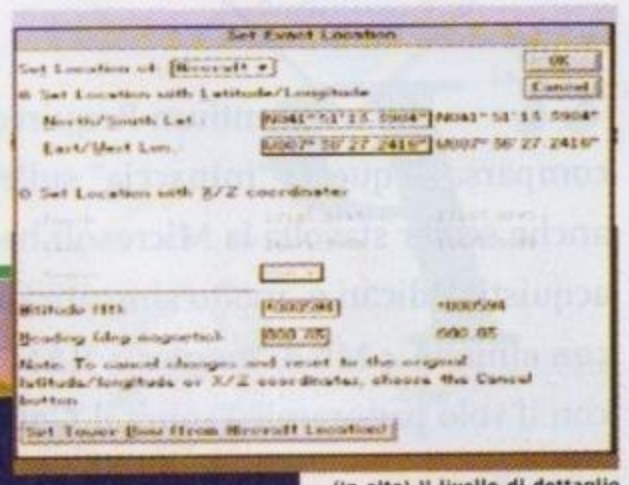
metro (o indicatore di velocità) la lettura della velocità indicata (IAS - Indicated Air Speed) la quale, a causa di venti relativi ed errori strumentali, è sempre diversa da quella vera del velivolo (TAS - True Air Speed) che *FS5* visualizza come default.

I menu risultano leggermente diversi come disposizione rispetto alla versione 4, ma i contenuti ci sono tutti con anche qualche aggiunta, soprattutto dedicata al livello di dettaglio grafico impostabile, che risulta sempre inferiore a quello desiderabile a causa della cronica lentezza del prodotto alla massima grafica ottenibile (avevate qualche dubbio in merito...?).

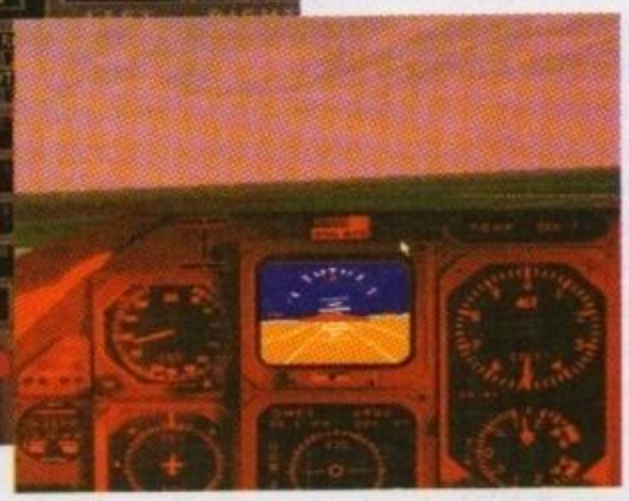
In attesa delle future espansioni dedicate (Aircraft & Scenery Design incluso!), gli scenari presenti nella confezione coprono le solite aree di Chicago (in tributo alle lande natali di Artwick), Seattle (sede della Microsfot e della principale ditta aeronautica del mondo che vi possiede un intero aeroporto battezzato "Boeing Field" con oltre 3 Km. di pista!), New York, San Francisco e Los Angeles. "Ringraziando" la SubLogic possiamo anche contare su due irriconoscibili scenari Europei (Parigi e Monaco di Baviera) con i quali si è reso davvero internazionale il prodotto, anche se esiste un po' di differenza tra l'obiettivo di Artwick di realizzare dei paesaggi fotorealistici e quanto ottenuto, invece, nella realtà.

L'impatto grafico, è davvero notevole e di intensità pari a quello con il suolo durante il primo volo nel mondo di FS5

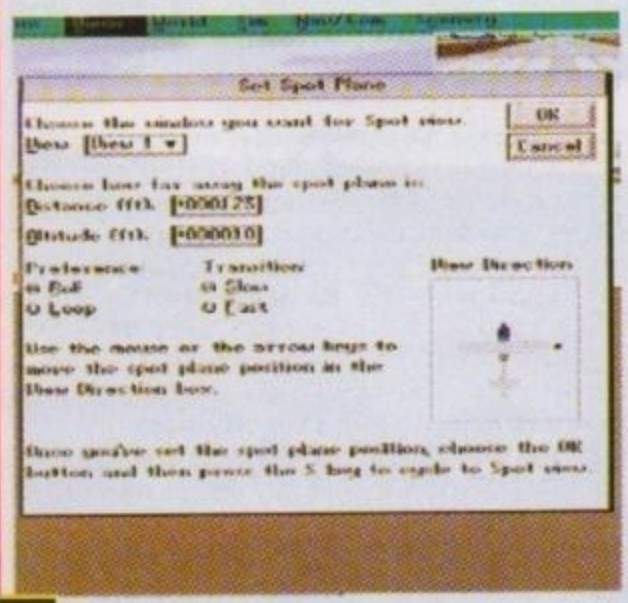




(In alto) Il livello di dettaglio grafico può essere personalizzato a piacere, le singole voci possono essere eliminate indipendentemente le une dalle altre. (Sopra) Quando saranno disponibili altri scenari *FS5* consentirà di stabilire con precisione millimetrica la propria posizione sul globo terracqueo.



Fra le situazioni di volo inserite dagli sviluppatori in questo loro gioiellino troviamo anche la possibilità di sorvolare la portaerei Nimitz, come inizio non c'è male ma pensate a quando appariranno altri scenari.



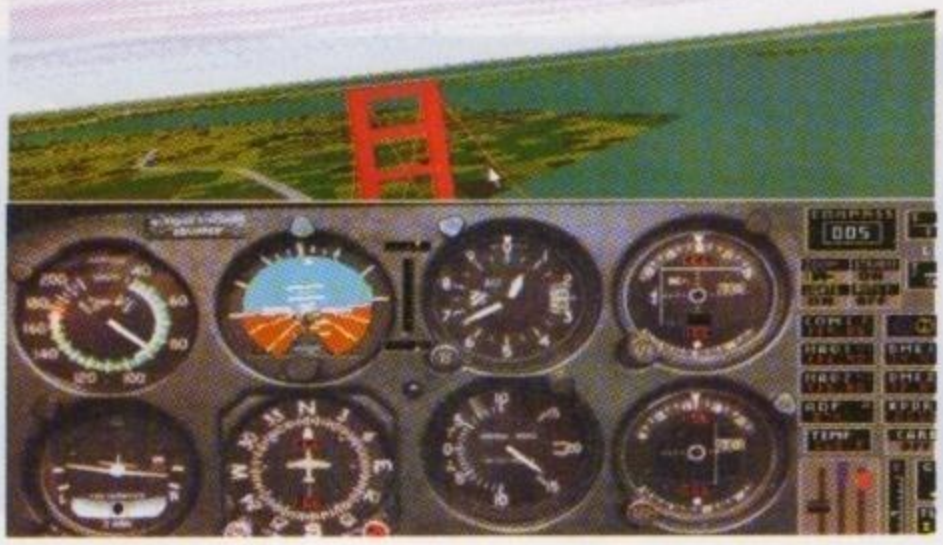
I settaggi di tutti i menù sono precisi fino all'inverosimile, ogni singolo parametro è praticamente perfetto, non si era mai vista una cura simile per ogni minimo dettaglio, peccato che si sconti tutto sulla velocità!

B.A.O. LIMITED: UN NOME, UNA GARANZIA!

Il programma *Flight Simulator 5* è stato creato dalla Bruce Artwick Organization Ltd. (B.A.O.), un gruppo specializzato nella progettazione di simulazioni su computer fondato dallo stesso Bruce Artwick, il quale ha sviluppato una notevole esperienza sui potenti elaboratori e sui sistemi di controllo radar alla Hughes Aircraft Company (società aeronautica americana celebre per i suoi elicotteri militari).
Si è inoltre dedicato alla progettazione di sistemi grafici basati su microcomputer presso l'Aviation Research Laboratory e i Digital Computer Laboratories dell'Università dell'Illinois, nella quale ha anche conseguito la laurea in ingegneria elettronica.
Attualmente la Bruce Artwick Organization Ltd. è composta da un gruppo di ingegneri che condividono il comune interesse per l'aviazione e per la simulazione in computer-grafica, titolari di brevetti di pilotaggio che vanno dalla licenza privata al patentino di istruttore di volo, uniti dall'amore per il presente titolo secondo il motto (che è anche il loro obiettivo) "*F.S.5*: as real as it gets!".

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Il Golden Gate riscuote sempre un enorme successo in tutti i simulatori di volo. Provate a volare in mezzo alle campate e cercate di non schiantarvi...non è facile ma sicuramente dà una bella soddisfazione.

Senza considerare la terrificante quantità di memoria richiesta dal *texture mapping*, se da un lato è grandiosa l'idea di digitalizzare il mondo, in pratica l'effetto migliore lo si ottiene solo ammirando da lontano i vari paesaggi che risultano poi "piatti" e "sgranati" quando li si sorvola.

Un po', insomma, come per le gigantografie pubblicitarie: stupende e perfette da lontano, ma molto diverse da vicino...

Anche per quanto riguarda gli abitacoli fotorealistici ci sono i pro e i contro: sebbene sia apprezzabile lo sforzo di inserire quattro cruscotti diversi per i quattro aerei presenti - sempre i soliti Cessna Skylane RG, Gates Learjet 35A, aliante Schweizer 2-32, e biplano Sopwith Camel - risulta discutibile la scelta di farlo a tutti i costi con risultati che, specialmente nel caso del Sopwith Camel, sanno un po' di "ritaglio".

Se nella realtà gli aerei permettono di ottenere velocemente un *fixing* della posizione del velivolo grazie all'indicazione CONTEMPORANEA di un A.D.F. e di due V.O.R., non si comprende il perché, arrivati alla quinta versione, non si possa fare lo stesso sul simulatore, e si capisce ancora meno come mai sul Learjet si possa visualizzare addirittura un solo V.O.R. alla volta (!), indicato, tra l'altro, in alternativa all'A.D.F. (!?!): peccato davvero...

In definitiva, comunque, il prodotto si mantiene sicuramente su standard qualitativi molto alti che, pur se minati da qualche imperfezione, rappresenteranno i parametri di riferimento per la successiva generazione di simulatori di volo, per i quali *Flight Simulator 5* più che come un traguardo raggiunto si propone solamente come un punto di partenza.

Alessandro Diano

si ringrazia newel - mi

Genere Sim. di Volo Civile
Casa Microsoft & Sublogic
Sviluppatore Bruce Artwick

- Grafica eccezionale
- Opzioni complete
- Accuratezza e realismo
- Prezzo contenuto

- Requisiti minimi notevoli
- Lentezza generale d'uso
- Scenari migliorabili

Versione PC

La confezione di *Flight Simulator 5* comprende un manuale di oltre 300 pagine (in inglese, nella versione da noi provata), una scheda di registrazione, un buono di richiesta per i dischetti da 1,2 Mb, e un paio di floppy da 1,44 Mb che si trasformano in un'installazione di quasi 14 Mb, data la generazione del *texture mapping* nel corso dell'installazione. La grafica prevede varie modalità: EGA con 16 colori a 640x350, VGA con 256 colori in 320x400 e SuperVGA con 256 colori in 640x400. Vengono supportate tutte le principali schede sonore (Sound Blaster, AdLib, Thunderboard, ATI Stereo, Pro Audio Spectrum, ecc.). I requisiti minimi raccomandati dalla Microsoft prevedono un 386 con almeno 530 Kb di memoria convenzionale libera e 256 Kb di estesa, anche se per vedere tutti gli elementi grafici ne serve almeno 1 Mb configurata come estesa o espansa. Consigliabile comunque un 486 veloce con una buona scheda grafica.

K VOTO

960 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

***Flight Simulator 5* rispecchia la vecchia legge che lo sviluppo del software "grafico" procede sempre più velocemente rispetto all'hardware sul quale gira. Nella conferenza stampa di presentazione del prodotto, lo stesso Bruce Artwick ha detto che il rapporto di lentezza di *FS5* rispetto ai computer d'oggi, è identico a quello della versione 2 sulle macchine 8088 che, all'epoca, costavano qualcosa come 5000 dollari ed erano le più potenti in circolazione: non lamentiamoci, insomma. Se invece vogliamo farlo, consideriamo il nuovo titolo SubLogic come una nuova generazione dalla quale, da ora in avanti, possiamo (dobbiamo?) aspettarci solo miglioramenti che lo rendano più "democratico" possibile verso un'utenza che vuole avvicinarsi a un certo realismo senza avere a disposizione computer ultra-potenti che, inesorabilmente, costeranno sempre parecchio. Il ben più ludico *Comanche Overkill*, in fondo, è stato un brillante esempio di come si possa ottenere un ottimo compromesso tra la qualità di visualizzazione e la sua velocità, in rapporto all'hardware richiesto: non pensate anche voi che Artwick (tesi di laurea su un package grafico basato sulle sole risorse della CPU senza ulteriori ausili hardware...) possa arrivare a fare di meglio...?**

CURVA INTERESSE PREVISTO

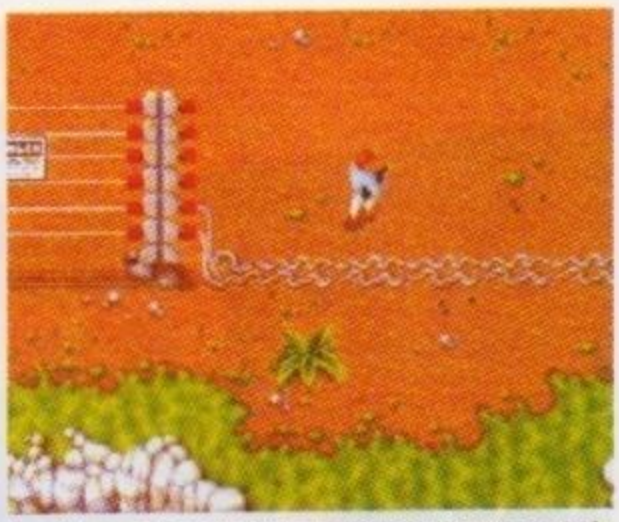
Risulta alquanto inutile cercare alternative concorrenti a *F.S.5* se non all'interno della stessa famiglia SubLogic, anche se quest'ultimo prodotto è davvero tutt'altra cosa, specialmente sotto l'aspetto grafico. Il panorama della simulazione civile, insomma, non è vastissimo e presenta fondamentalmente solo un paio di alternative: *Flight Simulator 4* e *Airline Transport Pilot*. Il primo meritava fino a poco tempo fa il titolo di "simulatore di volo per eccellenza" e pur avendo qualche punto in meno rispetto a *FS5* per grafica e realismo sul controllo dei motori, ha tuttavia una dotazione incredibile di software aggiuntivi ed espansioni dedicate. *Airline Transport Pilot*, è invece un prodotto più "serioso" perché simula non un volo a caso, ma il reale compito (con annessa carriera) di un pilota di aerolinea: calcolo consumi, rotte di volo, radio-navigazione, atterraggi strumentali e procedure radiofoniche quasi standard (se avete la Sound Blaster togliete il "quasi"...) ne fanno un gioiellino aereo-informatico attualmente senza rivali, perlomeno fino all'uscita di *A.T.P.* versione "*F.S.5*-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

JURASSIC

"Jurassic Park", nonostante le tetre previsioni della critica, ha riscosso il meritato successo nelle sale cinematografiche italiane; la versione videoludica riuscirà a soddisfare il pubblico desideroso di divertirsi emulando le gesta di Alan Grant?



Un cattivosauro di ragguardevoli dimensioni deve essere passato da queste parti... Tocca anoi scoprire dove e' andato!

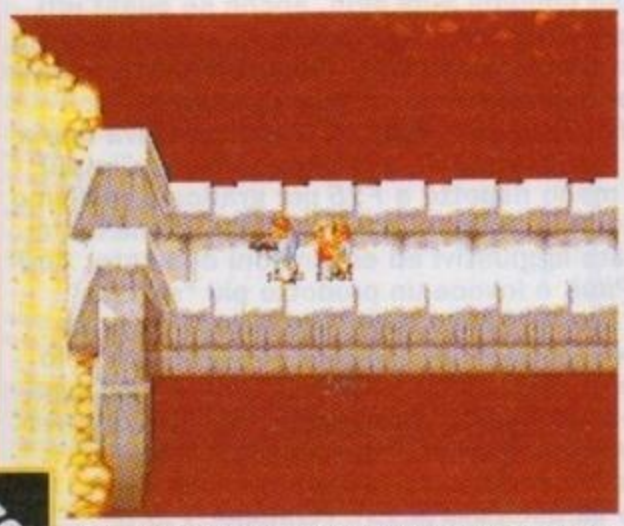
La Ocean è famosa per alcuni tie in veramente orripilanti, spesso programmati in fretta e furia per sfruttare il successo del loro corrispondente cinematografico, badando poco a elementi basilari del divertimento informatico, come giocabilità e longevità. Beh, posso anticiparvi che stavolta la casa inglese ha fatto un buon lavoro!

La trama del videogioco, come avevamo già anticipato nella succosa anteprima apparsa su K53, si discosta parecchio da quella del film, anzi, direi che l'unica cosa che hanno in comune i due prodotti è solo la faticosa esplorazione del Parco Divertimenti di Grant alla disperata ricerca dei due nipotini del miliardario John Hammond: vedrete posti che nel film sono a malapena citati, e viceversa molti personaggi della pellicola non appaiono del tutto nel videogioco. L'indipendenza del gioco dalla trama cinematografica è già di per sé un segnale positivo, perché i programmatori non hanno dovuto inserire sequenze ispirate a scene particolari del film, forzandone magari la giocabilità, ma sono stati liberi di creare il loro prodotto pensando esclusivamente al divertimento del giocatore. Come abbiamo detto prima, il nostro eroe, armato solo di un misero bastone elettrificato, deve affrontare ben nove livelli, cercando di salvare i due discoli teenager, che hanno l'incredibile capacità di cacciarsi nei posti più irraggiungibili, pericolosi e sperduti del Jurassic Park. Normalmente vedrete l'Indiana Jones della situazione dall'alto, con una leggera inclinazione che crea una efficace impressione di prospettiva dell'area di gioco. Vi aggirerete tra zanzare giganti e dinosauri imbizzarriti, attraversando uno sfondo molto colorato, che comprende, oltre ai soliti alberi e erbacce varie, qualche elemento che interagisce direttamente con il vostro personaggio. Per esempio, nel livello delle fogne potrete saltare sulle grate e sui tubi, oppure utilizzare una cassa di legno per navigare nei canali di scolo.

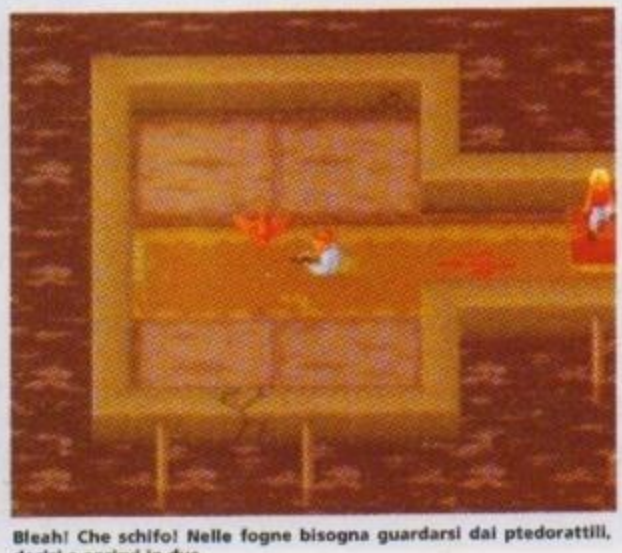
Non basta sparare all'impazzata ma dovrete anche utilizzare le cellule grigie per capire come superare gli ostacoli che di volta in volta incontrerete

Infatti in *Jurassic Park* non basta sparare all'impazzata contro tutto ciò che dovrebbe essere estinto, ma dovrete anche utilizzare le cellule grigie per capire come superare gli ostacoli che di volta in volta incontrerete. In effetti ogni livello ha un particolare problema, che dovrete risolvere se volete continuare la vostra avventura: nel terzo, per citarne uno, dovrete superare un gigantesco Triceratopo che ha tutte le intenzione di trasformarvi nel tappetino da mettere all'entrata della sua gabbia. Per evitare di essere ridotti ad uno sprite molto sottile, dovrete raccogliere della bacche in modo distogliere questo cattivosauro e proseguire indenni; tuttavia questi enigmi sono un po' forzati e meccanici, infatti, riguardo all'esempio precedente, non potrete raccogliere le bacche negli altri livelli, ma solo in quello in cui sono davvero necessarie. D'altra parte questi piccoli enigmi, anche se un po' troppo semplici, bastano a rendere *Jurassic Park* un arcade fuori dalla norma e quindi abbastanza originale. Purtroppo, se la vostra energia vitale, a furia di colpi da parte dei cari ex-estinti, si esaurisce, invece di continuare dal punto appena raggiunto, dovrete rifarvi completamente il livello corrente, il che è una gran seccatura.

In alcuni livelli, dovrete percorrere dei passaggi sotterranei, che collegano punti altrimenti irraggiungibili: arriverete quindi nel complesso sotterraneo del Parco Divertimenti, e di conseguenza la visuale, da due dimensioni passerà a quella stupefacente a tre, che assomiglia molto a quella di *Wolfsteine* (o *Spear of Destiny*). Quando ho visto per la prima volta i passaggi sotterranei, sono rimasto piacevol-



Finalmente! Dopo massi e crepacci, Grant e' riuscito a recuperare i due nipotini dispersi tra i cattivosauri.



Bleah! Che schifo! Nelle fogne bisogna guardarsi dai ptedorattili, decisi a aprirvi in due.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PARK

Il duro testone del Triceratopo puo' aprirvi la strada verso il bunker, ma puo' anche ridurvi a una sottiletta...

I livelli 3D nascondono insidie dietro ogni angolo: tenete il dito sul grilletto!

mente stupito: la grafica è molto ben realizzata, oltre a essere sicuramente più dettagliata di quella vista in *Wolfstein*, e, come in *Ultima Underworld*, potrete alzare o abbassare lo sguardo, magari alla ricerca di qualche dinosauro appeso al soffitto. L'atmosfera dell'unica scena "underground" del film, quella in cui la dottoressa Sattler entra in un bunker per attivare il generatore di emergenza, è resa splendidamente, sia dalla grafica, tetra e oscura, sia dal commento musicale, decisamente sommesso, che fa pensare al peggio. Non si tratta solo di un piacevole diversivo alla tradizionale visuale a due dimensioni, ma di un vero e proprio gioco nel gioco, con un proprio feeling sicuramente diverso da quello "esterno": mentre all'aria aperta il nostro eroe si fa baldanzosamente largo tra Velociraptor e Pterodattilli, nei sotterranei dietro ad ogni angolo potreste trovare le fauci gigantesche di un dinosauro, invece che l'ascensore verso il cielo aperto.

Direi che le due sezioni di *Jurassic Park*, quella bidimensionale con il fascino del classico Arcade, e quella "dal vivo" dei sotterranei, dove probabilmente vi terrorizzerete veramente ogni volta che dovrete affrontare un angolo, si completano vicendevolmente. Proprio un bel lavoro, Ocean!

Paolo Paglianti

Genere Arcade
Casa Ocean
Sviluppatore Interno

- Frenetico Arcade
- Incredibile sezione 3D
- Password per continuare

- Quando perdete una vita, dovete rifarvi tutto il livello

Versione PC

***Jurassic Park* non pretende poi molto dal vostro benamato PC: un processore abbastanza veloce per le sezioni sotterranee (purtroppo non si possono eliminare dettagli per velocizzare il programma sui computer lenti), due mega di Ram configurata con EMS, e sette mega di spazio su Hard Disk. Naturalmente potrete giocarlo con il joystick analogico, ma francamente preferisco il controllo via tastiera, che sui compatibili è sicuramente il più preciso. Se avete Ad Lib, Sound Blaster o Roland, potrete gustarvi il discreto commento sonoro. Una piccola nota negativa per quanto riguarda l'installazione: una volta terminata, non potrete più cambiare la configurazione inserita, quindi se desiderate modificare anche semplicemente le scheda sonora, dovrete reinstallarvi il gioco...**

K VOTO

850 PC

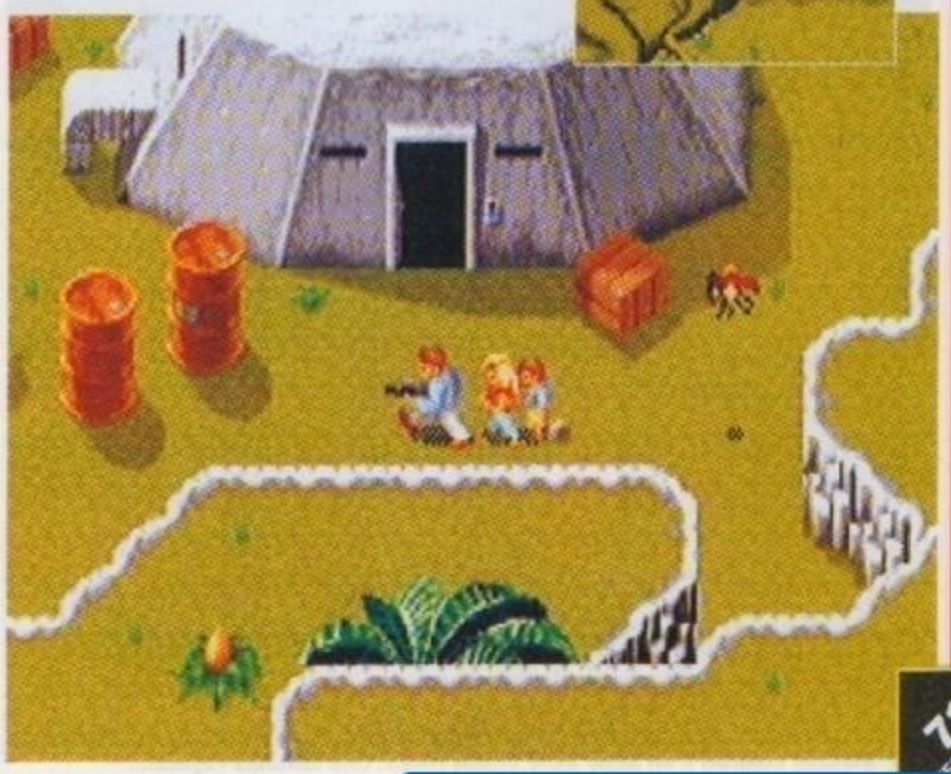
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Finalmente un buon Tie In dalla Ocean: *JP* non è nulla di particolarmente originale, ma unisce nello stesso gioco il fascino degli arcade multidirezionali alla Gauntlet con degli interi complessi 3D, in cui, più che cercare qualcosa o qualcuno, dovrete stare attenti alla pelle. Lo scrolling bidimensionale è buono, a parte una certa scattosità che però non da troppo fastidio - d'altra parte non hanno ancora inventato il blitter per i compatibili! Le sequenze tridimensionali sono veramente eccezionali, e sono sicuro che, concluso il gioco, riproverete l'ebbrezza di esplorare un sotterraneo infestato dai Velociraptor. Quando superate un livello, vi viene comunicata una password personalizzata, attenzione, però, perché come in *Gods*, la password funziona solo se avete già superato il livello.

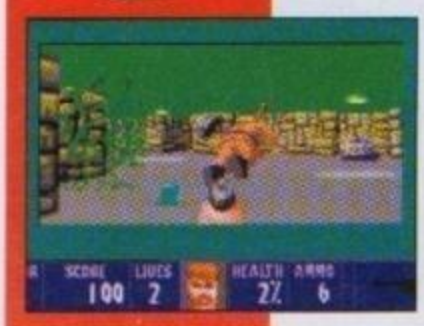
CURVA INTERESSE PREVISTO

I due discoli che vi seguono, invece di starsene buoni nella retroguardia, si andranno a nascondere nel bunker: indovinate un po' chi dovra' recuperarli?



nota bene

Siete degli appassionati frequentatori di sale cinematografiche? Beh, oltre a *Jurassic Park*, quest'anno abbiamo visto numerosi Tie In, spesso curati dalla stessa Ocean. Per esempio, potreste apprezzare *Lethal Weapon*, uno spara e fuggi a due dimensioni per niente male, anche se un po' ripetitivo, ispirato alle avventure della coppia di poliziotti più in voga del momento. Se invece vi hanno colpito le sequenze 3D di *Jurassic Park*, un altro gioco di azione 3D è *Spear of Destiny*, ambientato in un Castello pieno zeppo di nazisti da massacrare.

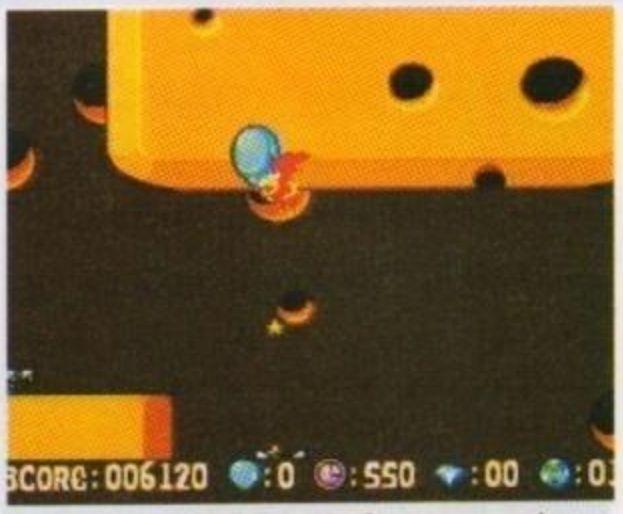


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ALFRED C

Dopo una super-rana, una formica della dimensione N e un riccio superSONICo tocca a un pollo senza arte né parte. La sua missione? Salvare le uova rapite dai Mega-Polli. Povero mondo! I videogiocatori non vengono mai lasciati in pace da questi animaletti pestiferi, sembra che da soli non se la sappiano proprio cavare.



Non ci siamo, fondali di questo tipo possono andare bene sul Game Boy ma su Amiga ci aspettiamo di più.

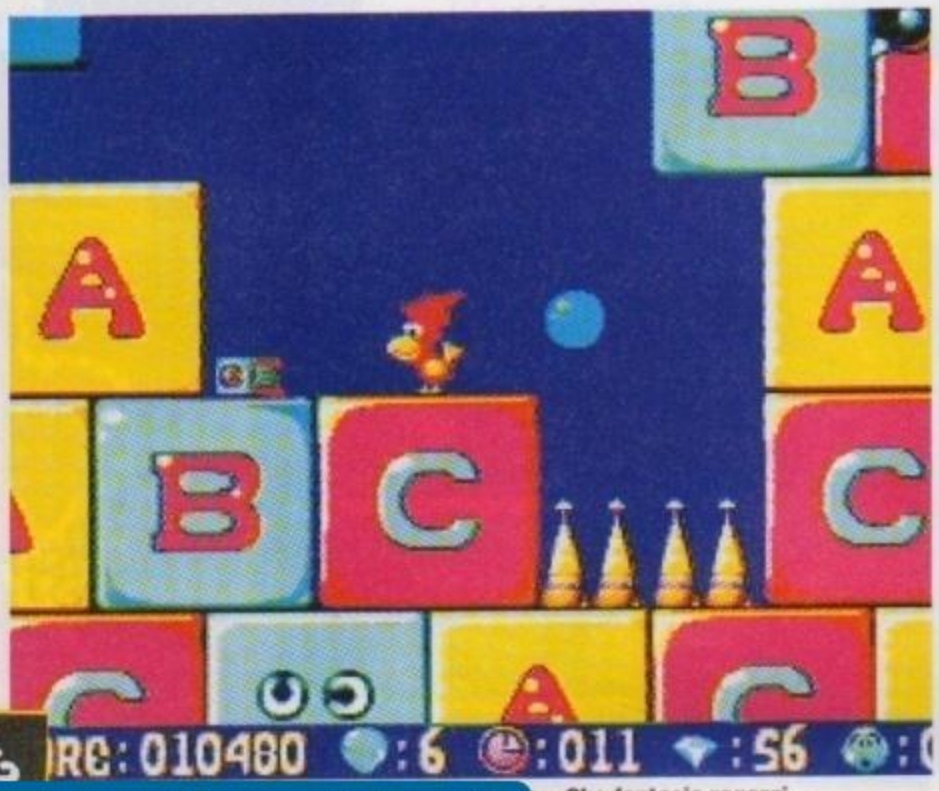
Chi mai può aver interesse a rapire delle uova? Forse le principesse non tirano più? Ebbene, a quanto pare no: infatti i Mega-Polli hanno sequestrato il povero Billy Egg con i suoi fratelli e l'amata Floella, così il nostro Alfred si lancia in questa avventura, che sembra uscita fresca fresca da una puntata dell'Albero Azzurro. Aiutato da un'improbabile margherita gigante di nome Mr. Pekles, il nostro sventurato pollo deve superare undici livelli a tema, stracolmi di personaggi altrettanto bizzarri tra cui Mino la balena, Alice la coccinella, la chiocciola Byron, Jack lo sputabombe, Mr. Personality, Clyde il verme e chi più ne ha, più ne metta.

Lo scopo di Alfred è di liberare tutti i palloncini disseminati nei livelli, ma sarà cosa utile recuperare anche i diamanti in modo da accumulare punti e vite extra, che in questo gioco fioccano a volontà. Il cammino sarà ostacolato dai già citati nemici che potranno essere eliminati cadendo in picchiata sulle loro sventurate teste; ma alcuni si sanno difendere meglio di altri, quindi ne va studiato il comportamento. Di norma non è difficile affrontarli, ma alcune volte viene richiesta troppa precisione nei salti e basta un semplice contatto per perdere una vita; inoltre spesso bisogna ripartire molto prima del punto in cui si è morti, e non è difficile capire quanto questo comporti un prematuro senso di frustrazione. Per saltare più in alto Alfred potrà usare le molle posizionate in punti chiave e, una volta in volo, riceverà una spinta extra se si spinge il joystick verso l'alto.

la facilità iniziale invoglia molto a giocare e gli undici livelli rappresentano un'ottima sfida

Per cadere in picchiata basta abbassare il joystick, mentre se lo alziamo il pollo aprirà le ali, in modo da frenare la caduta. Per liberare i palloncini basta beccarli abbassando la leva, mentre, se lo si fa in prossimità di pulsanti, li azionerà facendo apparire o sparire blocchi. Altri blocchi speciali possono essere distrutti con il becco. A gioco inoltrato, se Alfred troverà un vaso di marmellata, potrà sparare contro i nemici invece di saltarci sopra; i pacchi regalo e i grovigli di vermi in barattolo (!) lo rendono invincibile per un po' di tempo, annaffiatoi e pomodoro regalano vite extra, mentre gli orologi incrementano il tempo a disposizione per completare il livello. Non potevano ovviamente mancare stanze e bonus segreti, pareti attraversabili, passaggi e molle invisibili che aumentano l'interesse del giocatore. Al termine di ogni livello si affronta una sezione a scorrimento in cui bisogna raccogliere tutti i bonus per ricevere una vita extra prima di passare al livello successivo; va detto che il controllo del personaggio non è dei migliori e in questa sezione.

Dopo i primi tre, facili, livelli entrano in scena i palesi guardiani (di cui sinceramente non sentirei la mancanza): i Mega-Polli in persona, piuttosto facili da eliminare, almeno in confronto a quelli della maggior parte dei prodotti in circolazione. Dal quarto livello in poi le cose si fanno più serie: i nemici si



...e. Che fantasia ragazzi...

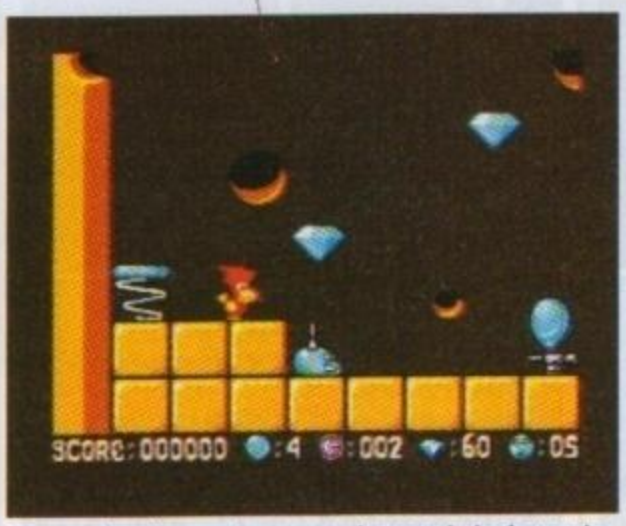
La nostra amica margherita ce

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HICKEN

Un altro esempio della grafica scarna di Alfred Chicken. Ma non potevano fare qualche cosa di meglio.



Con quel mollone potremo raggiungere i piani superiori di questo livello. Op, un bel salto.

fanno più ostici, i movimenti richiedono più precisione e coordinamento e la frustrazione comincia a farsi sentire. È impossibile non notare quanto la realizzazione sia superficiale e approssimativa: i livelli sono spogli e poco curati graficamente, i fondali lo sono ancora di più e lo sprite di Alfred non si discosta dalla qualità globale del gioco (leggi scarno). Va spesa una parola a favore alla composizione dei livelli, abbastanza complessa nella sua struttura, con numerose porte di comunicazione tra le varie sezioni un po' alla *Premiere*. In prodotti come questi la giocabilità è tutto e il controllo del personaggio dev'essere immediato ed intuitivo: non si può certo dire che Alfred Chicken rientri in questa filosofia; con questo non voglio dire che sia ingiocabile, ma una migliore attenzione al tutto avrebbe più che giovato al giudizio finale. L'audio è decente, ma niente di particolare, con una manciata di musichette orecchiabili e alcuni effetti sonori di qualità leggermente al di sotto della norma. Globalmente il gioco è piacevole, se non se ne considera la superficialità di realizzazione che troppo spesso determina l'insuccesso di molti prodotti "carini". Fortunatamente la facilità iniziale invoglia molto a giocare e gli undici livelli rappresentano un'ottima sfida anche per i neofiti dei giochi a piattaforme che per la prima volta si avventurano in questa categoria di giochi; certo non è il migliore prodotto in circolazione, ma dopotutto chi di voi ha imparato a guidare con una Ferrari?

Paolo Verri

Genere Piattaforme
Casa Mindscape
Sviluppatore Interno

- Difficoltà ben calibrata
- Numerosi bonus
- Longevità

- Tecnicamente non eccelso
- Controllo non sempre ottimale

Versione PC

Funziona su tutta la gamma Amiga ed è prevista una versione creata appositamente per 1200, comunque dubito che possa cambiare molto. Il gioco richiede il solito mega di RAM e risiede su di un solo dischetto, installabile su hard disk, ma non ne vedo la necessità visto che i pochi caricamenti sono assolutamente indolori. Come già detto la realizzazione tecnica lascia molto a desiderare: l'animazione degli sprite è piuttosto povera, i fondali sono scarni, i colori non sono stati utilizzati bene, ecc ecc...

K VOTO

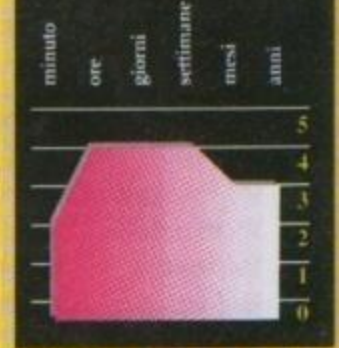
705 Amiga

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Che cosa dire di questo gioco che esce sconfitto da tutti (o quasi) i suoi rivali nominati nel box NB? Come potete notare (e come ho più volte sottolineato in queste pagine) il prodotto non può contare sulla sua realizzazione tecnica, per non parlare dell'originalità della trama (che dubito possa interessare a chi ha smesso di leggere il Corrierino dei piccoli) o dello schema di gioco datato e comunque molto superficiale. A sua difesa posso dire che coinvolge molto il giocatore alle prime armi e che dà poco peso alle qualità tecniche, soprattutto grazie alla sua semplicità e alla difficoltà ben calibrata, tutto qui.

CURVA INTERESSE PREVISTO



NB

Forse la famiglia dei giochi a piattaforme è quella che offre più alternative a chi vuole tuffarsi nel mercato. Io partirei dall'osannato *Superfrog*, ma dubito che l'ideale acquirente di *Alfred Chicken* se lo sia fatto sfuggire; passerei quindi a *Lost Vikings* che per le sue sfaccettature rompicapo/arcade ricorda molto *AC*; *Woody's World* è probabilmente il titolo che più gli si avvicina (anche qualitativamente); non va però dimenticato *Zool* che forse si discosta un po' dagli altri titoli ma che rappresenta comunque una valida alternativa, se non altro per la sua qualità tecnica.

Il personaggio del gioco è, nonostante tutto, abastanza simpatico.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE ORIGINALE PER AMIGA E PC
VIDEOGIOCHI PER MEGADRIVE-SUPERNES GAMEBOY-GAME GEAR.

RIPARAZIONI CONSOLE

TELEFONA PER SAPERE LE ULTIME NOVITA' !!!

AMIGA

COMPUTERS AMIGA

Nuova versione di amiga con microprocessore 68020 a 32 bit e clock a 14 Mhz. L'amiga 1200 dispone già di 2 Mb di memoria ed è predisposto a supportare l'Hard Disk, prestazioni grafiche e sonore superiori.

Amiga 1200	L. 749.000
Amiga 600	L. 449.000
Amiga 600 con Hard Disk 40 MB	L. 879.000
AMIGA-CD 32	Telefonare

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 59.000
Espansione 1Mb per A600	L. 119.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4 Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 299.000
Espansione 1MB per 1200	TELEFONARE
Espansione 2Mb per 2000	L. 330.000

DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore	L. 139.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 129.000
Drive interno per amiga 2000	L. 129.000
Drive esterno con Apocalypse	L. 169.000

ACCESSORI PER AMIGA 500

Interfaccia 4 Joystick	L. 29.000
Mouse Selector	L. 29.000
Mouse con microswitches	L. 49.000
Interfaccia Midi	L. 49.000
Prolunga per modulatore	L. 20.000
Prolunga per drive	L. 30.000
Penna ottica con software	L. 29.000
Pistola Gun Shot	L. 99.000

PC

SUPEROFFERTA PC 386/SX/33

2 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb	1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa
1 Porta Game	L. 1.600.000

SUPEROFFERTA PC 486/SX/25

4 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb	1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa
1 Porta Game	L. 2.100.000

SUPEROFFERTA PC 486/DX/33

4 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 120 Mb	1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa
1 Porta Game	L. 2.790.000

SCANMAN

Scanner manuale con software Graytouch per aquisizione di immagini a 256 livelli di grigio.
L.299.000

SOUNDBLASTER PRO

Scheda audio stereofonica con predisposizione per il collegamento di CD-Rom.
L.299.000

NOVITA' INTERFACCIA VIDEO PER PC VGA/SCART

Questa interfaccia vi permetterà di collegare il vostro Pc a qualsiasi televisore dotato di presa scart mantenendo la compabilità video.
L. 129.000

CONSOLE

SUPEROFFERTA

SUPERNES CON
SUPERMARIO WORLD
1 JOYPAD
ALIMENTATORE + SCART
A SOLE
L. 330.000
SUPERNES CON 1 JOYPAD
A SOLE
L. 279.000
MEGADRIVE PAL/SCART
L. 249.000
CON SONIC L. 279.000
GAME GEAR L. 199.000
CON SONIC L. 239.000

SUPERMAGIC GAME CONVERTER

Permette di utilizzare le cartucce SuperNes americane,giapponesi, ed europee su ogni modello di SuperNes. L.45.000

DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

10	Pz. L.	1.000 cad.
50	Pz. L.	850 cad.
100	Pz. L.	800 cad.

DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10	Pz. L.	1.500 cad.
50	Pz. L.	1.400 cad.
100	Pz. L.	1.300 cad.

HARD DISK PER AMIGA 600 - 1200

Disponibili Hard disk interni da 40 Mb e 85 Mb per amiga 600 - 1200. Si eseguono anche installazioni.
TELEFONARE

SUPER NOVITA'

Drive esterno per amiga con doppia capacita'
880 Kb - 1.640 Mb **L. 159.000**

MONITOR

COMMODORE 1960
L. 749.000
COMMODORE 1084S
L. 400.000

BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10	Posti Blue Box	L. 2.500
50	Posti con chiave	L. 10.000
100	Posti con chiave	L. 16.000
150	Posti a cassetto	L. 35.000

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 380.000
Star LC 200 colore	L. 530.000
Star LC 24-200 B/N	L. 650.000
Star LC 24-200 colore	L. 750.000
Star Ink-Jet 80 col.	L. 679.000

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA

Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 25 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilità.
L. 299.000

KICKSTART 1.3 SU ROM

PerA500 L.59.000
PerA600 L.65.000

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Si ringrazia Pergioco - MI

GATEWAY II Homeworld

Non c'è pace per gli eroi: dopo una pericolosissima missione portata a termine con successo in *Gateway* ci si aspetterebbe di potersi godere la sudata ricompensa in tutta tranquillità. Ma allora chi lo giocherebbe il seguito?

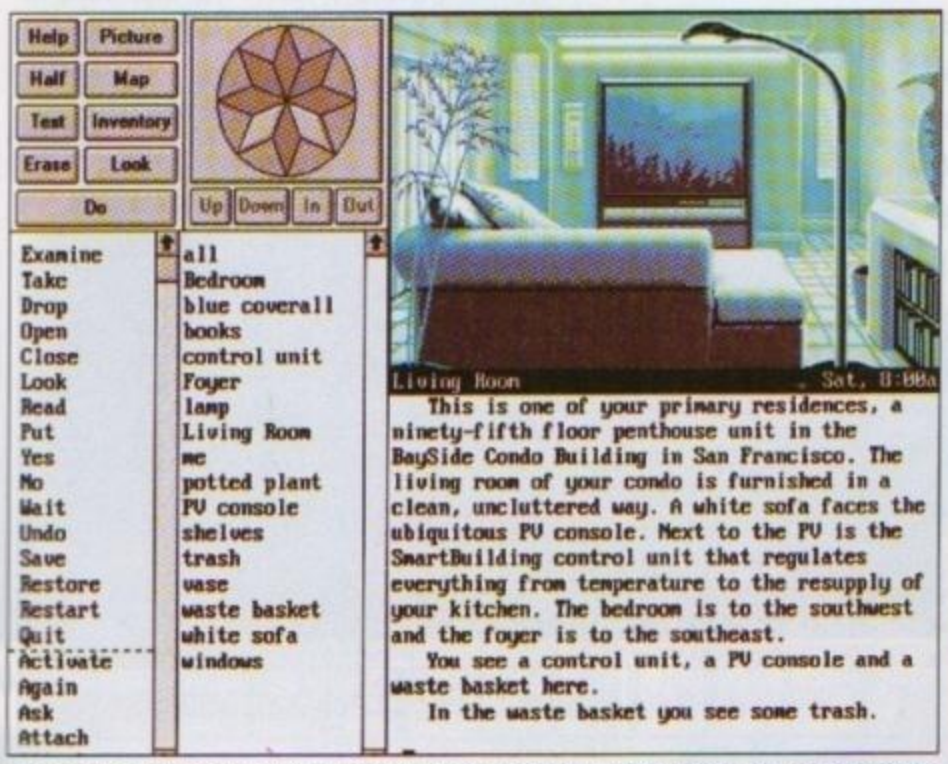
Gateway II: Homeworld è una nuova avventura grafico/testuale della Legend, la software house che ha degnamente raccolto l'eredità della ormai defunta Infocom, basata - come *Gateway*, del resto - sui racconti di Frederik Pohl, autore della saga degli Heechee e vincitore dei premi Hugo e Nebula. Le credenziali con cui il gioco si presenta sono quindi ottime e lasciano ben sperare: in effetti *Homeworld* è un'avventura fantascientifica molto ben realizzata, dotata di una trama profonda e convincente.

Il legame con i libri di Pohl traspare dalla fluidità narrativa, dalle idee interessanti e originali, dalla perfetta concretezza del racconto. Non si tratta quindi (come spesso accade) di una scusa per aumentare l'interesse ma di un vero e proprio connubio tra potenza narrativa (Pohl) e capacità tecnica (Legend). Non che le altre avventure abbiano trame scialbe o poco profonde, tutt'altro, è solo che la serie di *Gateway* è dotata di un'immediatezza espositiva travolgente, le sensazioni e le paure sono palpabili e la storia è indubbiamente avvincente. Non è migliore delle altre avventure ma è diversa, più concreta.

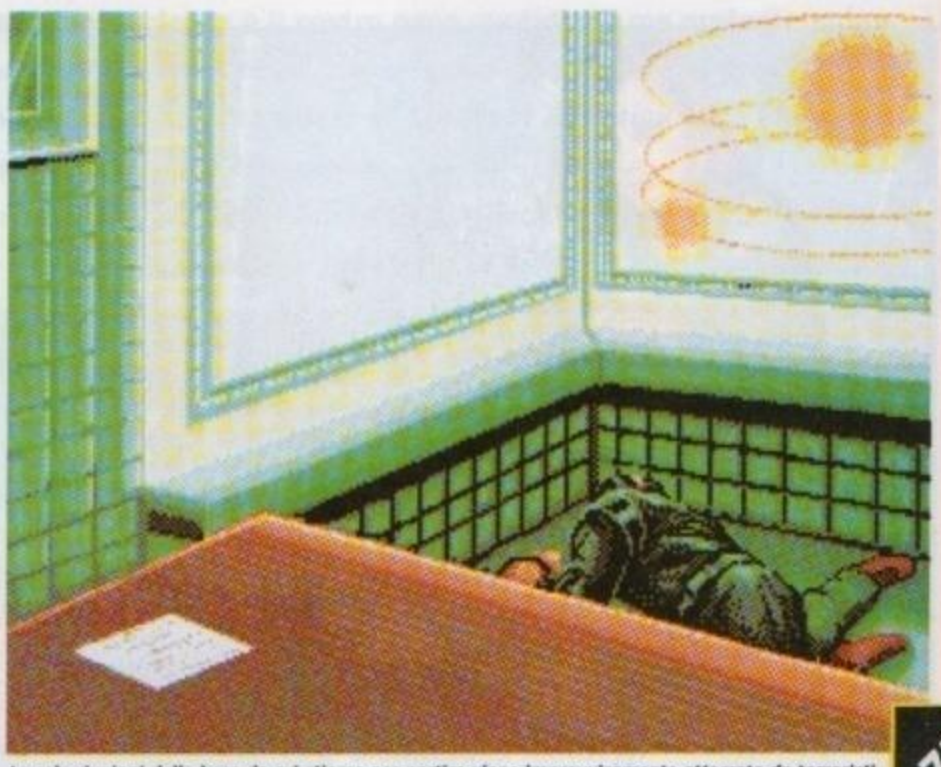
Homeworld è un'avventura fantascientifica molto ben realizzata, dotata di una trama profonda e convincente

In *Homeworld* dovrete (ri)vestire i panni di un agente stellare inviato a investigare un misterioso oggetto (astronave, meteorite?) penetrato nel sistema solare. Dopo una partenza alquanto brusca e avventurosa - la base di lancio viene attaccata da un gruppo di terroristi appartenenti ad una misteriosa setta - vi ritrovate ad attraccare (per modo di dire, visto che venite attirati all'interno) in una gigantesca astronave.

Inizia così una lunga e avvincente esplorazione, nel tentativo di trovare risposta agli interrogativi che emergono numerosi nel corso del gioco: qual'è lo scopo di questa astronave? Come uscirne? Perché interessava tanto alla setta? La trama, che in questa prima frazione di gioco presenta delle similitudini con altre avventure più vecchie (troviamo l'esplorazione di astronavi o basi aliene in decine di avventure - *Rendez-vous With Rama*, *Space Quest III*, *Stationfall*, *Starcross* solo per citarne alcune), è però molto più articolata e porterà il giocatore su un desolato pianeta di ghiaccio, sul pianeta



Il nostro tranquillo appartamento in cui ci accingiamo a godere un meritato riposo dopo una pericolosissima missione. Ma quanto può durare?



La sala riunioni della base da cui stiamo per partire viene improvvisamente attaccata da terroristi che vogliono giungere per primi all'oggetto misterioso. Per quale motivo?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

natale degli Heechee e addirittura gli permetterà di attraversare l'orizzonte degli eventi di un buco nero! L'interfaccia è quella ormai tipica dei giochi della Legend con finestra grafica interattiva, finestra per il testo in cui avviene anche l'introduzione delle azioni da parte del giocatore (tramite mouse o tastiera per i nostalgici) e parte sinistra dello schermo occupata dalla bussola che mostra le direzioni e dalle liste dei verbi e degli oggetti utilizzabili. Pur non essendo affatto cambiata nel corso degli anni, questa interfaccia risulta molto flessibile e completa (provate a compiere delle azioni "strane" o particolari in un gioco della Sierra...) anche se più macchinosa e meno intuitiva di un sistema a icone.

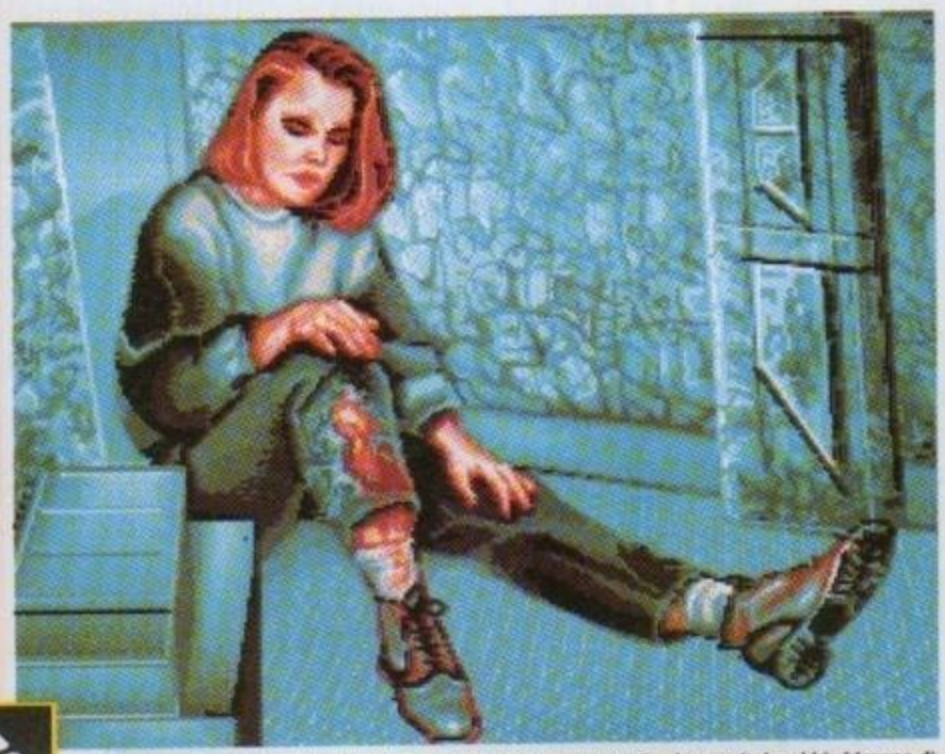
La grafica di *Homeland* è ottima (specialmente se si utilizza una Super VGA) e sono state aggiunte alcune sequenze animate più fluide di quelle presenti sui giochi precedenti. Il sonoro è buono e la scelta dei vari pezzi che accompagnano il gioco si può definire sufficiente, anche se la musica non sempre ha dei precisi riferimenti con ciò che sta succedendo sullo schermo (cosa più facile da ottenere se si tratta di un'avventura dinamica, ad esempio). Anche i pochi effetti sonori sono ben

La cabina di pilotaggio dell'astronave Aquila. Come si può vedere le videate sono ben realizzate anche in VGA.

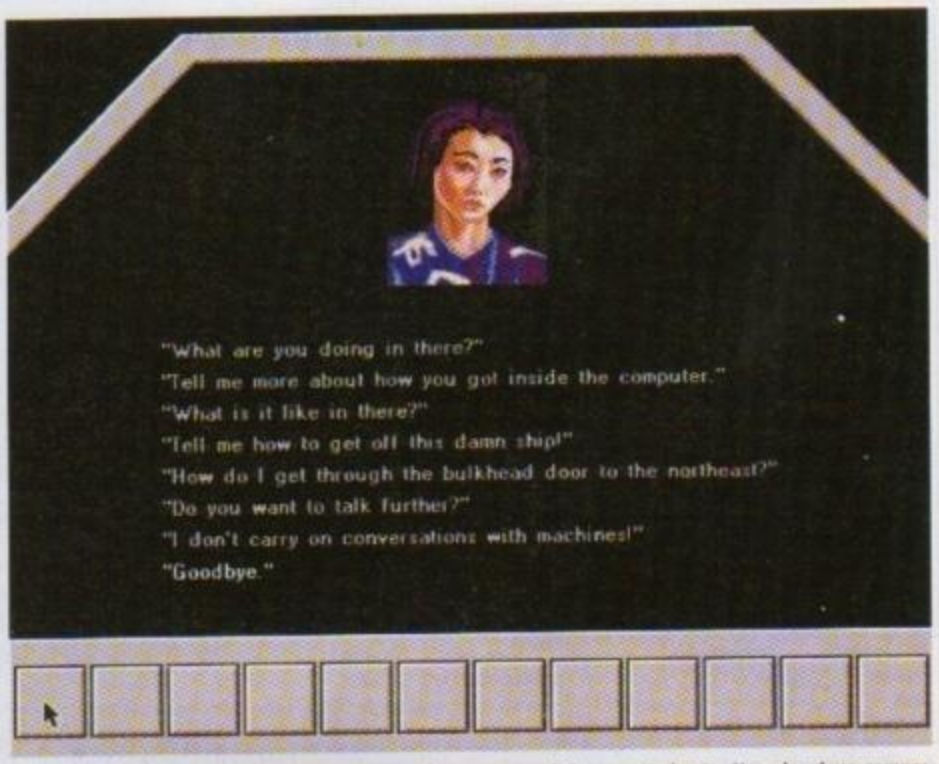
realizzati. Malgrado questo legame non perfetto tra azioni e commento sonoro la tensione nel gioco resta comunque molto alta, grazie a situazioni ben studiate e a un uso magistrale del testo che coinvolge il giocatore in maniera completa. È possibile trovarsi a compiere delle azioni in maniera affrettata e confusa anche se, trattandosi di un'avventura grafico/testuale, non succede nulla finché non confermiamo il nostro input. Gli enigmi in *Homeworld* sono numerosi e, inizialmente, non troppo complessi. Poi, man mano che ci si addentra nei meandri del gioco, diventano sempre più difficili da risolvere ma mai impossibili: sia perché sono molto logici, sia perché il testo generoso nasconde sempre degli utili indizi (basta saperli trovare). La complessità del gioco è quindi media (o se preferite usare la scala di difficoltà Infocom, standard), il che significa che *Homeworld* è adatto a tutti, anche ai principianti, grazie al provvidenziale (per loro) Hintbook incluso nella confezione. Per tutti gli altri il consiglio è: buttate l'Hintbook o mettetelo sotto chiave (lo sapete, l'occasione fa l'uomo ladro e i soldi sprecati) e godetevi questa bella avventura. Nemmeno la divisione in capitoli (che non aggiunge ma che, per fortuna, non toglie nemmeno nulla al gioco) riesce a spezzare il meraviglioso continuum narrativo di *Homeworld*: al limite rende la ricerca degli hint più semplice. Un ultimo avvertimento a chi è già abituato alle avventure della Legend: *Homeworld* è seria, tremendamente seria. Dimenticatevi le battute

Dimenticatevi le battute di Spellcasting e di Eric the Unready: il taglio dato a quest'avventura è completamente diverso, magari più asettico, forse più vero

Questo impressionante ragno meccanico impedisce di percorrere ulteriormente il corridoio. Ma come accecare l'occhio elettronico?



Finalmente una presenza umana in questa gigantesca astronave! Sembra però che abbia bisogno di [illegible]nque...).



Da questo schermo è possibile dialogare con alcune personalità computerizzate. Non che siano sempre state così, una volta erano in carne ed [illegible]

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

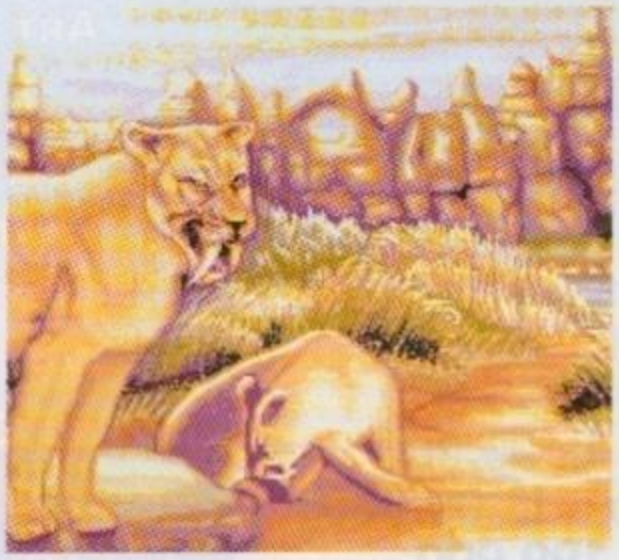
Nell'astronave aliena sono presenti alcuni "zoo" che ricreano fedelmente gli ecosistemi di mondi lontani. In uno di questi dovrete vedervela addirittura con degli uomini scimmia.

spiritose della saga di *Spellcasting* e le situazioni comiche e paradossali di *Erik the Unready*: il taglio dato a quest'avventura è completamente diverso, magari più asettico, forse più vero.

Visto e considerato che ci troviamo di fronte ad un'ottima avventura vale la pena di giocarla anche senza farsi quattro risate: non ne rimarrete delusi.

E se pensate che l'interfaccia abbia ormai bisogno di un lifting non perdetevi la recensione di *Companions of Xanth* la prossima avventura fantasy della Legend che, a quanto pare, utilizzerà un'interfaccia ricca di innovazioni (sarà vero?). Per adesso *Homeworld* sembra essere la soluzione migliore per ingannare l'attesa a patto che lasciate nella scatola quel diavolo di un Hintbook...

Marco Andreoli



Questo "zoo" riproduce un ecosistema molto primitivo in cui abbiamo già dovuto uccidere tre dinosauri. Niente male, vero?

Genere Avventura
Casa Legend
Sviluppatore Accolade

- Ottimo tessuto narrativo.
- Trama coinvolgente e ricca d'atmosfera.
- Quantità di testo generosa.
- Hintbook incluso (per i principianti).

- Mancanza di innovazioni. Interfaccia ancora migliorabile.
- Hintbook incluso (per gli esperti con poca forza di volontà).

Versione PC

Homeworld **occupa poco più di 8Mb su disco (solo un mega in più del suo predecessore) e necessita di 640K di RAM. La splendida grafica richiede schede VGA e Super VGA (compatibili VESA). L'adozione di schede grafiche avanzate ha permesso di ottenere una risoluzione massima di 640x480 a 16 colori (VGA), 800x600 a 16 colori (Super VGA) e 320x200 a 256 colori (entrambe). Sul fronte sonoro *Homeworld* supporta l'AdLib, la Soundblaster (e compatibili) e la Roland. L'altoparlante del PC non è gestito quindi, se non possedete alcuna audioscheda, dovrete accontentarvi di un gioco muto in quanto non è stato impiegata la solita tecnologia RealSound. Il gioco gira anche sui 286 ma per apprezzare a fondo le sequenze animate è consigliabile un 386 o un 486. Mouse consigliato.**

K VOTO

903 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

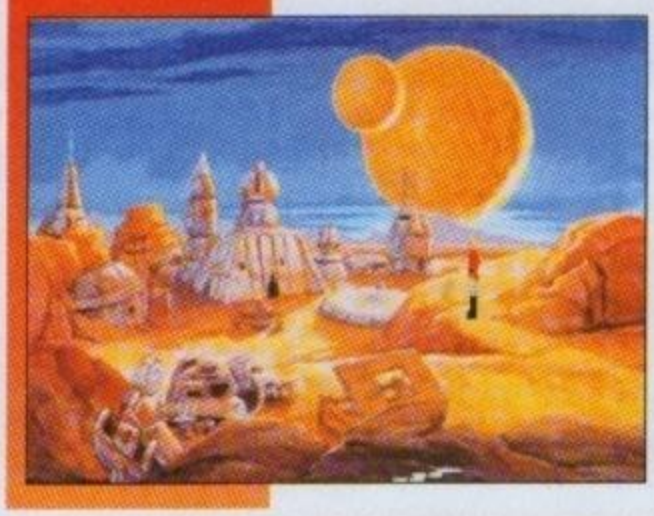
G
GI
A
FK

La curva di difficoltà di *Homeworld* è dolce e progressiva e permette di entrare velocemente all'interno della storia. Gli enigmi - numerosi e sostanzialmente logici - sono di difficoltà media, cosa che rende il gioco adatto ad un pubblico di avventurieri molto vasto. Sulla longevità vale il solito discorso delle avventure (una volta finite...) ma la presenza dell'Hintbook aggiunge valore al gioco. Anche i principianti potranno così cimentarsi in questa epica missione, sicuri di non trovarsi impantanati nel giro di poche mosse. L'Hintbook è diviso in tre sezioni (indizi vaghi, aiuti concreti e soluzione) e comprende anche alcune mappe tra cui quella di un labirinto (ebbene sì, anche qui...). Se volete un consiglio usatelo il meno possibile e solo se necessario: ricaverete molta più soddisfazione dal gioco!

nota bene

Se la fantascienza è il vostro pane quotidiano ma preferite un'avventura più divertente e meno "seria" di *Homeworld* provate a dare un'occhiata a *Space Quest V: The Next Mutation* della Sierra o a *Rex Nebular* della MicroProse.

Se però pensate che la saga degli Heechee sia di vostro gradimento e magari vi piacciono i racconti di Frederik Pohl non possiamo che consigliarvi l'acquisto di *Gateway* (anche se è possibile giocare *Gateway II: Homeworld* senza sapere minimamente cosa è successo nella prima avventura della serie). Vale comunque la pena di giocare anche le altre meravigliose avventure della Legend tra cui vi consigliamo il divertentissimo *Spring Break* e il demenziale *Eric the Unready* (di ambientazione fantasy).



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMPUTER VIDEOGIOCHI:

Nintendo

Master System II

PC COMPATIBILE

GAME GEAR

GAME BOY

MEGADRIVE

Commodore

SNK
Neo-Geo

SuperNintendo

VENDITA NOLEGGIO E PERMUTE
ACQUISTO DELL'USATO CONTANTI

MEGA DRIVE GENESIS CON STREETS OF RAGE II
L. 239.000
MEGA DRIVE GIAPPONESE CON SONIC L. 239.900
SUPER NINTENDO (GIG) L. 325.000
GAME BOY L. 89.900
GAME GEAR L. 199.900

N° 4 giochi Nintendo 8 Bit L. 99.900
N° 4 giochi Master System L. 99.900
N° 4 giochi Game Boy L. 99.900
N° 3 giochi Mega Drive L. 99.900
N° 3 giochi Game Gear L. 99.900
N° 2 giochi Super Nintendo L. 99.900
N° 3 giochi Neo Geo L. 199.900

NEO GEO CON 3 GIOCHI L. 700.000
MEMORY CARD L. 39.900

GIOCHI NEO GEO:

3 COUNT BOUT	L. 299.000
SUPER SIDEKICKS	L. 339.000
ART OF FIGHTING	L. 319.000
FATAL FURY	L. 139.000
MAGICAN LORD	L. 149.000
FATAL FURY II	L. 349.000
FOOTBALL FRENZY	L. 279.000
WORLD HEROES 2	L. 399.900
KING OF THE MONSTER	L. 189.000
KING OF THE MONSTER 2	L.269.000
SAMURAI SHODOWN	L. 430.000

E TANTI ALTRI TITOLI A PREZZI STREPITOSI!!!

ULTIMISSIMI ARRIVI E TUTTE LE NOVITÀ DIRETTAMENTE DAL GIAPPONE E AMERICA!
PREZZI DA INGROSSO!

VENDITA PER CORRISPONDENZA

ODIS S.r.l.

PIAZZA DI PONTELUNGO, 3 - (APPIA NUVA **M** PONTELUNGO) ROMA - TEL. 06/7016436

SONO DI COMPENTENZA DI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RULES OF ENGAGEMENT 2

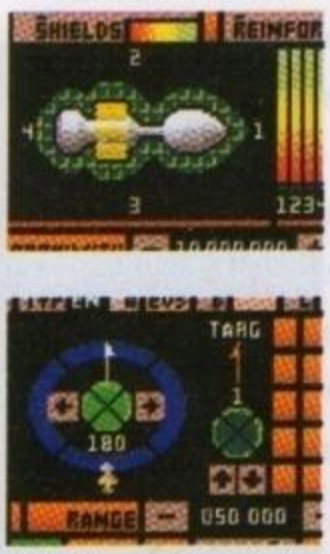
Tutta la barra a destra! Fuoco contro l'incrociatore stellare di babordo! BWAM! BAANG!! BOUMMM! Colpito! Dannazione, gli schermi stanno per partire... Energia di emergenza!! Tutti i sistemi a rapporto...Eh sì, fino a oggi questi dialoghi potevano essere fatti solo con in mano due modellini di astronave e imitando i rumori con la bocca. Fortunatamente la situazione sta per cambiare...

I giochi di combattimento spaziale sono insolitamente rari nella storia del divertimento su computer. Questo perché quando le società di software affrontano questo argomento così ricco di opportunità, solitamente preferiscono farlo a livello arcade. Negli anni scorsi le uniche occasioni di comandare in battaglia grandi flotte di astronavi sono venute da giochi di strategia e conquista come *Stellar Conquest*. E anche in questi casi i combattimenti non erano nulla più di un sottogioco. Per queste ragioni, quando l'originale *Rules of Engagement* venne pubblicato venne accolto dagli appassionati con interesse. Era il primo gioco di guerra tra astronavi su vasta scala, ma non solo: una corposa parte del programma era dedicata a un sofisticato *construction kit* che permetteva al giocatore di editare e "fare da sé" praticamente qualunque elemento del gioco, dalle astronavi ai loro comandanti, dalla psicologia delle razze aliene ai sistemi stellari dove le battaglie venivano combattute. *Rules of Engagement* riscosse un notevole successo negli Stati Uniti (dove il pubblico è più ricettivo verso questo genere di giochi) e andò discretamente anche qui in Europa. Ciò ha condotto alla realizzazione di questo "sequel" che, senza mezzi termini, si propone come il titolo definitivo sul genere.

L'intelligenza artificiale del programma è notevole: le altre astronavi sembrano veramente guidate da persone reali

Il giocatore, nei panni del comandante di una flotta stellare, affronta una serie di missioni dal ponte di comando della propria ammiraglia. Queste missioni non sempre richiedono di impegnare in battaglia la flotta nemica: l'obiettivo di volta in volta può essere sfuggire a forze avversarie soverchianti, catturare un avamposto, esplorare un sistema solare sconosciuto, scortare un gruppo di mercantili attraverso un settore di spazio ostile e così via. Più missioni possono essere collegate tra loro, formando una campagna. In una campagna il successo o l'insuccesso in ogni missione conducono a sviluppi diversi della situazione, un po' come accadeva in *Wing Commander*.

All'inizio di ogni missione il giocatore può esaminare il "campo di battaglia" e decidere quali astronavi utilizzare. Ogni astronave ha un suo valore in punti, ed esiste un limite al totale di punti schierabili. In questo prologo all'azione vera a propria occorre inoltre decidere dove le astronavi verranno schierate (entro i limiti stabiliti dallo scenario) e, cosa più importante, chi le comanderà. Il programma presenta una nutrita lista di capitani, mentre altri possiamo crearli noi, così come avviene per ogni ogni altro elemento del gioco. Ogni capitano è caratterizzato da un profi-



(Sinistra) Il centro di progettazione delle navi spaziali permette di creare vascelli personalizzati. (Sopra) Due diagrammi tattici: la situazione dei sistemi di difesa e il sistema di manovra ravvicinata.

La situazione della nostra flotta. L'aggiornamento delle informazioni dipende dal tempo necessario per trasmetterle.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Una delle decine di razze aliene. Ogni razza è accompagnata da una ricca descrizione testuale.

lo che lo valuta sulla base di dieci tratti psicologici, dal coraggio all'umiltà, e dalla diplomazia all'ingegno. Sebbene in azione i capitani obbediscano ai nostri ordini, ci sono molte occasioni in cui sono costretti a prendere decisioni autonome. Ciò avviene soprattutto nel cuore della mischia, in quelle gigantesche battaglie in cui tutti sparano contro tutti e non c'è tempo per seguire con l'attenzione dovuta l'andamento degli eventi. Inoltre, non è proprio detto che un certo capitano debba essere *così* ligio nel seguire i nostri ordini.

Dopo diverse partite di prova, sono felice di dire che l'intelligenza artificiale del programma è davvero notevole: le altre astronavi sembrano veramente guidate da persone reali, e se vi abituate a utilizzare sempre lo stesso gruppo di ufficiali dopo un po' imparerete a conoscerli e a utilizzarli nei compiti a loro più congeniali. Terminata la fase preliminare, inizia lo scenario vero e proprio. L'azione avviene in tempo reale, come in *Harpoon*, e, sempre come in *Harpoon*, è possibile velocizzare lo scorrere del tempo fino a 32 volte il ritmo normale.

L'interfaccia utente è un incubo la prima volta che si carica il programma, una piccola delizia dopo solo una decina di minuti di sperimentazione. Si tratta, a tutti gli effetti, della simulazione della plancia di comando di una delle astronavi del gioco. Ventisei pannelli di controllo (divisi in sei diversi gruppi) permettono di accedere a tutti i sistemi della nave ammiraglia. Questi pannelli possono essere visualizzati fino a quattro per volta, a scelta del giocatore e in qualsiasi combinazione di posizioni sullo schermo. Una determinata scelta di pannelli può essere memorizzata nel computer e richiamata quando necessario. Un esempio di combinazione memorizzata può essere "Navigazione, Direzione Tiro, Situazione della Flotta, Sistemi di Difesa", da richiamare quando la flotta è ingaggiata in combattimento ravvicinato. Ogni pannello presenta un discreto numero di pulsanti, attivabili cliccando con il mouse o da tastiera. La sensazione di vertigine che accompagna questa scoperta svanisce però rapidamente: la loro disposizione e le loro etichette sono così intuitivi che, anche senza leggere il manuale, è possibile familiarizzare con il 60-70% di essi dopo non più di una decina di minuti di esperimenti (naturalmente è indispensabile una minima conoscenza dell'inglese). Nel cuore dell'azione occorre talvolta avere un po' di memoria per ri-

COMANDANTE, HO SBAGLIATO PULSANTE...

SISTEMI DI NAVIGAZIONE

NAVMAP - Mostra la totalità del campo di battaglia oppure l'area esplorata dai sensori di un'astronave della vostra flotta, a scelta. Potete decidere quali elementi mostrare e quali nascondere alla vista (stelle, avamposti, campi di asteroidi, pianeti, ecc...)
NAVHELM - Controlla il pilota automatico (che risponde a ordini come "Intercetta quella nave" o "Dirigiti verso questo avamposto") oppure permette di pilotare la nave manualmente.
NAVSEN - Permette di accedere alle informazioni raccolte dai sensori e dalle sonde a proposito di nemici, avamposti, pianeti e così via.
FULNAV - Una grande finestra che occupa tutto lo schermo e unifica le tre finestre precedenti.

SISTEMI DI COMUNICAZIONE

COMRCV - Mostra i messaggi inviati da astronavi e avamposti.
COMTXT - Da qui si inviano messaggi e ordini alle navi della flotta, al nemico e agli avamposti.
COMPWR - Le comunicazioni possono essere disturbate da azioni nemiche, stelle o campi elettromagnetici. Questa finestra permette di regolare l'intensità di trasmissione del segnale (con il rischio di bruciare l'antenna) e di disturbare le trasmissioni avversarie.

SISTEMI DI COMBATTIMENTO

TACFIR - Gestisce il puntamento delle armi (laser e missili) e il loro utilizzo.
TACMAP - Mappa ravvicinata della zona di combattimento.
TACMAN - Controlla le manovre tattiche di combattimento (invia al pilota automatico ordini come "Insegui il nemico mantenendoti a questa distanza" oppure "Fuggi"). La riuscita della manovra dipende in larga parte dalla differenza tra la potenza dei motori delle due astronavi.
TACDEF - Mostra la situazione delle difese dell'astronave. Da qui si attivano scudi e disturbi elettronici, e si lanciano mine e falsi bersagli.

SISTEMI DI RACCOLTA DATI

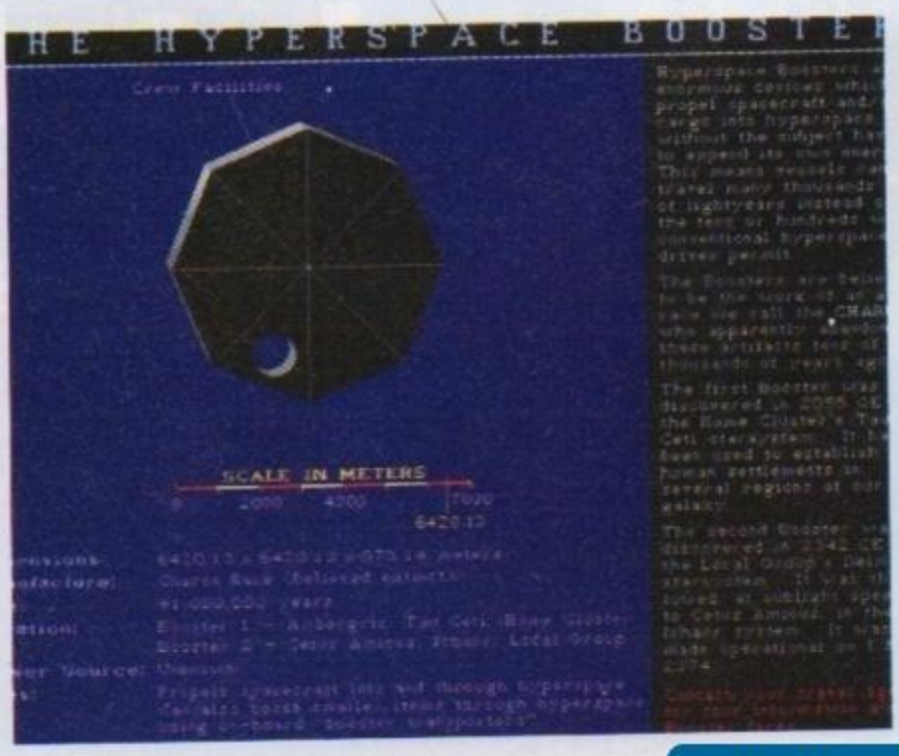
DATFLT - Situazione di tutte le navi della flotta.
DATDKT - Informazioni sui nostri capitani e sugli avversari affrontati.
DATOBJ - Riassunto degli obiettivi della missione in corso.
DATSET - Permette di configurare e salvare le nostre combinazioni di finestre di controllo.
DATEVA - Un commento sull'andamento della battaglia e sugli avvenimenti principali dall'inizio del gioco.
FULDAT - Come per FULNAV, una grande finestra che unifica tutte le finestre di raccolta dati.

SISTEMI DI APPRODO E RIPARAZIONE

DRPREP - Assegna le squadre di riparazione ai sistemi danneggiati. Un sistema distrutto non può essere riparato nello spazio, ma richiede l'assistenza di un avamposto.
DRPTOW - Da qui si controllano i raggi trattori necessari per trainare le navi alleate con i motori fusi.
DRPDOK - Controlla le operazioni di ormeggio, riparazione e rifornimento con gli avamposti.
DRPCGO - Trasferimento del carico trasportato a altre astronavi o a avamposti.

SISTEMI DI EMERGENZA

EMRTRN - Abbandono dell'astronave sulle scialuppe di salvataggio.
EMRDES - Autodistruzione.
EMRCOM - Richiede aiuto sotto forma di rinforzi, evacuazione dell'equipaggio o traino.
EMRTHR - Motori di emergenza. Mooooolto lenti...
EMRPAN - Danni al computer di bordo possono danneggiare alcune finestre di controllo. Questa finestra mostra quali funzionano e quali no (se smette di funzionare anche questa, probabilmente è ora di abbandonare la nave).



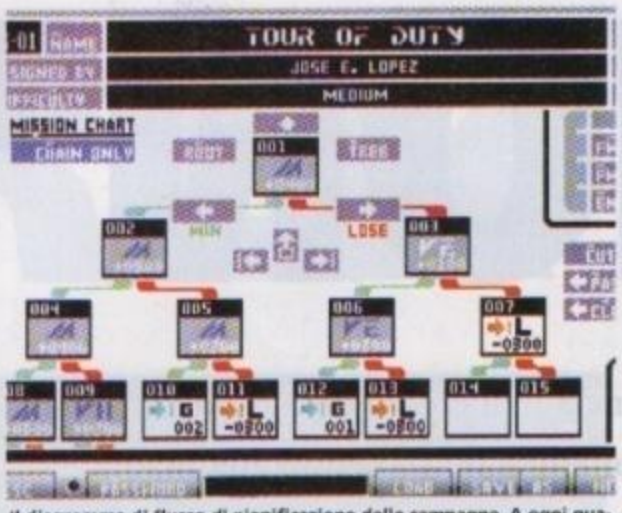
(Sinistra) Uno dei "cancelli" che proiettano le astronavi a anni luce di distanza. (Sopra) Il regolatore della "manetta" della nostra astronave.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Si ringrazia Pergioco - MI

Uno dei nostri capitani (a dire il vero, il nostro favorito...). Per ognuno di loro è prevista una scheda di valutazione molto dettagliata.



Il diagramma di flusso di pianificazione delle campagne. A ogni quadratino corrisponde una missione.

non ricordo mai da dove si può dare l'ordine di abbordare la nave avversaria...), ma complessivamente l'interfaccia utente di *Rules of Engagement 2*, nella sua ricchezza e funzionalità, è in assoluto una delle migliori in cui mi sia mai imbattuto. Gli scontri stellari avvengono a colpi di laser e missili. Mentre nel caso dei laser modelli diversi indicano diversi livelli di potenza, i vari tipi di missili sono caratterizzati da gittata, velocità e danni provocati (generali, anti-schermi o anti-personale). Quando si punta un laser è possibile regolare la sua banda su tre diverse ampiezze: vasta, regolare e ristretta. Selezionando la prima si può colpire il bersaglio con maggiore facilità, a scapito dell'intensità dei danni inflitti, mentre la terza permette di attaccare e distruggere sistemi specifici dell'astronave attaccata. Quest'ultima è l'opportunità tattica più significativa offerta dal sistema di *Rules of Engagement 2* e, insieme, la cosa che meno mi ha convinto del gioco, perché rende le astronavi troppo fragili. Basta concentrare tutta la propria potenza di fuoco sui motori, per esempio, per immobilizzare in pochissimo tempo l'avversario. Oppure sparare sulle armi, per renderlo inoffensivo. E dal momento che i sistemi distrutti non possono essere riparati, una volta che ciò accade non c'è nulla da fare. Perfino un mercantile può, con un po' di fortuna, giocare questo scherzo a una corazzata. E ciò è molto fastidioso, perché livella eccessivamente le probabilità di vittoria. Personalmente avrei preferito un sistema di "colpi critici", dove un colpo davvero fortunato *potrebbe* fare saltare all'improvviso un sistema importante, ma dove comunque corazzatura e volume di fuoco rimangono fondamentali. Inoltre, come è possibile che, andando all'attacco di vascelli alieni dei quali non si conosce nemmeno la forma, il computer di bordo riesca a stabilire la posizione nello scafo di specifici sistemi? Una soluzione intelligente a questo problema sarebbe stato legare questa opportunità all'obbligo di analizzare per un certo tempo con i sensori le navi avversarie, con tutti i rischi che ciò comporta. Così com'è, toglie decisamente qualche punto al gioco. La sezione del "construction kit" permette, come abbiamo detto, di editare *tutto*: astronavi, capitani, razze aliene, sistemi stellari e campagne. Inoltre è possibile creare nuovi elementi ex-novo. Una notevole mancanza nel parco astronavi sono i caccia. Sto parlando delle piccole e agili navette alla *X-Wing*. Astronavi portacaccia che lanciano in battaglia squadriglie di piccole unità, velocissime e capaci di colpire a distanza, avrebbero aggiunto un problema tattico in più e una maggiore varietà al gioco. Con i caccia, *Rules of Engagement 2* sarebbe stato *Harpoon* nello spazio. Senza, è fondamentalmente una versione fantascientifica dei vecchi scontri tra navi a vela. Ma la vera, grande mancanza (quella che grida vendetta) è la mancata possibilità di giocare via modem o, meglio ancora, in rete. Sarebbe stato davvero bello preparare la propria flotta, salire sulla plancia dell'ammiraglia e sfidare uno o più amici. Oppure partecipare insieme alla stessa missione, come in *Falcon 3.0*. Ma forse questa è un'opportunità che verrà offerta in futuri sviluppi della serie.

Con i caccia, Rules 2 sarebbe stato Harpoon nello spazio. Senza, è una versione fantascientifica dei vecchi scontri tra navi a vela

Infine, le azioni di abbordaggio vengono risolte da una schermata che risolve automaticamente lo scontro, ma se avete il vecchio gioco di scontri tattici fantascientifici *Breach 2* il programma caricherà automaticamente uno scenario di combattimento tra fanteria dello spazio, e potrete divertirvi a guidare i vostri uomini anche in questo genere di battaglie.

Vincenzo Beretta

Genere Strategia
Casa Impressions
Sviluppatore Omnitrend

- Buona intelligenza artificiale.
- Il construction kit permette di creare o editare qualsiasi elemento del gioco.
- Centinaia di astronavi, comandanti e razze aliene diverse.

- Alcune scelte discutibili nell'uso delle armi di bordo.
- Pochi scenari messi a disposizione dal programma.

Versione PC

***Rules of Engagement 2* gira senza problemi su un processore 286 a 16Mhz. L'installazione è obbligatoria e il programma occupa 8Mb di hard disk. Per giocare è necessario possedere una scheda VGA. Le schede sonore supportate sono SoundBlaster, Ad Lib, Roland e Pro Audio Spectrum. Nella versione recensita da noi (che è quella confezionata e distribuita nei negozi), il programma non riconosce il driver SoundBlaster ed è stato necessario caricare il driver Ad Lib (dove il parlato digitalizzato è molto peggiore).**

K VOTO

900 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

***Rules of Engagement 2* è, per il momento, il gioco definitivo di combattimento nello spazio tra più astronavi. E non solo perché è l'unico. Molto lavoro e molte idee intelligenti sono andati in questo progetto, e forse è proprio per questo che certe mancanze stupiscono un po'. Alcune cose potrebbero essere migliorate, e una tra queste è che nelle grandi battaglie spesso si è costretti a concentrarsi sui problemi più immediati tralasciando la situazione generale.**
Quattro campagne già pronte con le quali giocare, poi, sono un po' poche. Con il "construction kit" si possono preparare campagne personalizzate altrettanto complesse, ma ciò richiede tempo (e a dire il vero non è mai molto soddisfacente giocare scenari preparati da noi). Un generatore casuale di situazioni sarebbe stato meglio. Questi difetti non tolgono a *Rules of Engagement 2* la palma di K-Gioco. Se l'annunciato *Breach 3* verrà sviluppato con la stessa cura, ci saranno molte notti insonni nel futuro degli appassionati di guerra nello spazio.

CURVA INTERESSE PREVISTO

nota bene

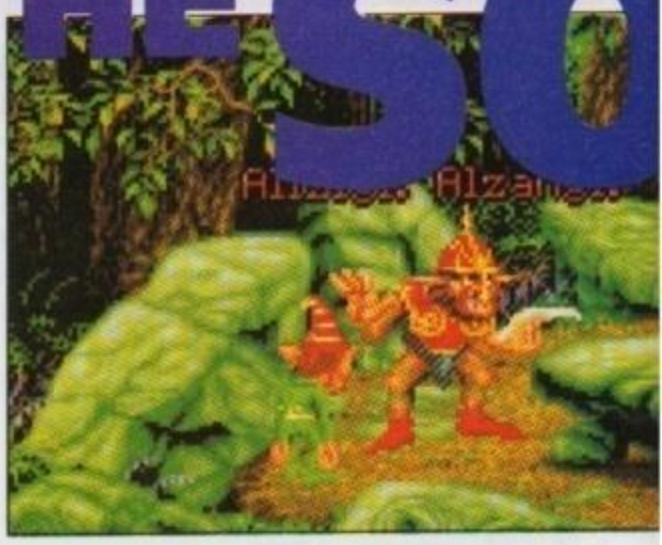
NB

***Harpoon*, con le sue flotte di navi e aerei moderni da guerra, è il gioco che più si avvicina a *Rules of Engagement 2*. Sebbene la struttura dei due programmi sia molto simile, *Harpoon* è un po' più semplice e, insieme, un po' più ricco dal punto di vista tattico/strategico (a costo di ripetermi, ribadisco che aerei ed elicotteri introducono in *Harpoon* una variabile della quale si sente la mancanza in *Rules*). Se ciò che vi interessa sono i problemi di un comandante sul campo, un'alternativa insolita è *Falcon 3.0* della Spectrum Holobyte, che vi permette di comandare in battaglia fino a sette aerei alleati con un sistema di ordini simile a quello del gioco della Omnitrend. Infine, l'annunciato *Starlord* di Mike Singleton avrà una forte componente di guerra spaziale - e le schermate di astronavi viste in anteprima sono davvero succulente.**

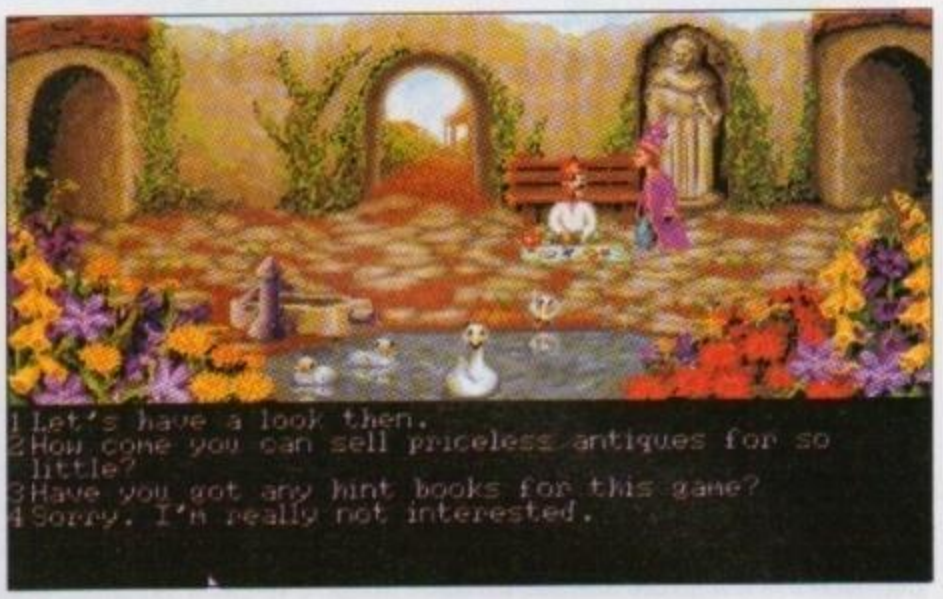
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIMON THE SO



L'Adventure Soft si lancia nell'creare un'avventura nella quale dovremo impersonare un personaggio mago dedito alla magia. Qualche idea simpatica, poco spazio occupato su hard disk e molte locazioni da esplorare.



Il sistema di gestione dei dialoghi è quello classico basato su opzioni successive, efficace ma non certo innovativo

Simon è un ragazzino particolarmente fortunato. La casa, la scuola, gli amici, i Big Jim, la pinta di birra dopo cena, le donne, i libri.

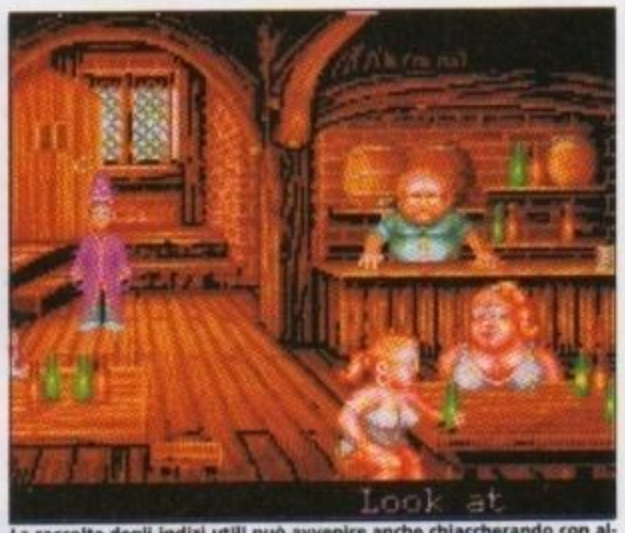
La vita è un lungo fiume tranquillo (quasi per tutti) e quindi una divagazione sul tema non può che essere ben accetta; essere catapultati, con il proprio cane, in una dimensione parallela, popolata da orchetti, nani, maghi e altre creature indescrivibili direi che può essere considerata a tutti gli effetti una divagazione.

Certo, qualche momento di smarrimento può essere comprensibile, soprattutto dopo aver letto la missiva del mago Calypso, tenuto prigioniero dal terribile Sordid, nella quale ci spiega che dovremmo essere onorati di essere stati scelti per il suo salvataggio, di rischiare la nostra vita affinché lui possa tornare alle sue occupazioni preferite vivo e vegeto.

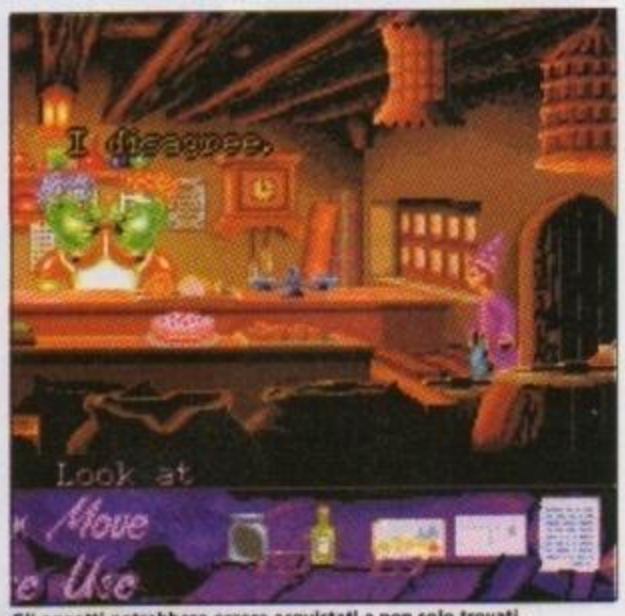
In fondo il compito dovrebbe essere meno arduo di quanto potrebbe sembrare a prima vista: abbiamo a disposizione una cartolina magica (che serve a salvare e caricare), una mappa magica per spostarci velocemente da un punto all'altro dell'avventura nonché il libero accesso a tutta la collezione di incantesimi di Calypso. Beh, insomma, proprio libero non direi, dal momento che per poterli utilizzare dovremo prima diventare maghi, ma non si può sottilizzare su tutto. Il nostro cane, giunti nella residenza di Calypso, dimostra immediatamente di avere l'argento vivo addosso e, con una vitalità da orsetto con le ventose, si appropinqua al caminetto, si accuccia di fianco al fuoco e fa scattare un pisolino strategico in attesa degli eventi. A questo punto siamo proprio soli contro il mondo; tanto vale fare un giretto per vedere com'è l'ambiente, magari dando un'occhiata in paese in cerca del locale dove i maghi dovrebbero aiutarci a diventare loro pari.

Persino gli avventurieri dell'ultima ora procedono speditamente, senza per questo svendere la soluzione, grazie soprattutto alla vastità del mondo da esplorare

Simon the Sorcerer è un'avventura frizzante, non proprio demenziale ma con battutine e trovate visive che vivacizzano notevolmente lo scorrere degli eventi. Un'avventura esplorativa più che enigmistica, che punta molto sugli espedienti e sulla veste grafica, un giusto mezzo tra lo stile Lucas e quello tipicamente europeo e caricaturale della Coktel. Colori sapientemente scelti e un tratto sicuro e definito, ben impostato tra i pixeloni della bassa risoluzione; architetture fantasiose definite nei particolari, fantasie vegetali geologiche e zoologiche molto suggestive e animazioni semplici ma efficaci sono i punti forti del



La raccolta degli indizi utili può avvenire anche chiaccherando con alcuni dei personaggi, purtroppo qualcuno è un pò logorroico.

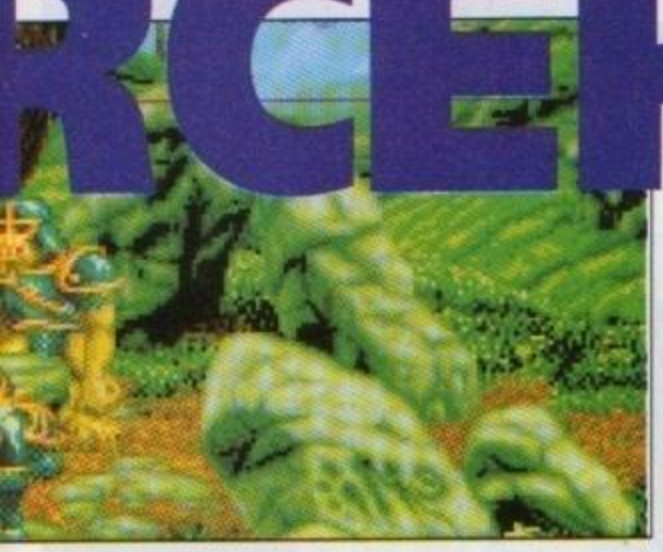


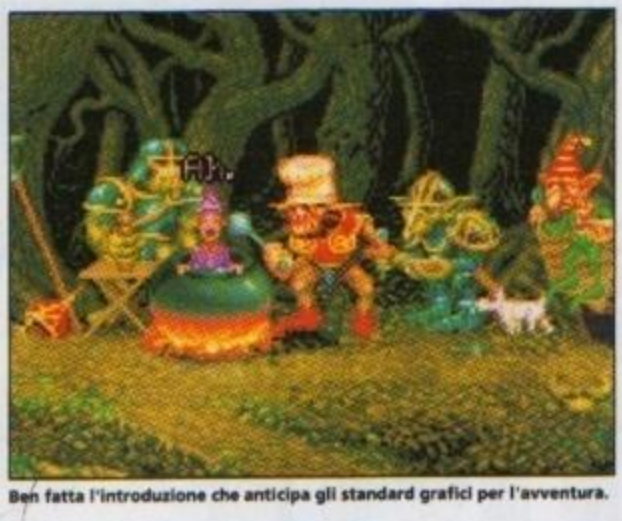
Gli oggetti potrebbero essere acquistati e non solo trovati. Peccato che alcuni negozianti siano un pò restii a fare il loro lavoro.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RCERER





Ben fatta l'introduzione che anticipa gli standard grafici per l'avventura.

comparto grafico, senza dubbio l'aspetto più interessante del software.

Anche la trama, seppur piuttosto semplice e non particolarmente originale, ha i suoi pregi nella varietà. Persino gli avventurieri dell'ultima ora procedono speditamente, senza per questo svendere la soluzione, grazie soprattutto alla vastità del mondo da esplorare; non per nulla è stata prevista la mappa magica per il teletrasporto da un lato all'altro.

Non mi è piaciuta l'interfaccia utente, poco immediata e intelligente, è un passo indietro rispetto alla mia adorata SCUMM e ad anni luce di distanza dall'eccellente interfaccia grafica che è stata adottata in *Return to Zork*. Come di consueto i comandi si trovano nella parte inferiore dello schemo ma l'interazione è legata all'utilizzo rigoroso del comando più appropriato, senza la flessibilità che caratterizza le avventure della Lucas. I dialoghi si sviluppano classicamente con la scelta tra diverse opzioni, che si riducono progressivamente fino al raggiungimento dell'effetto voluto o al rifiuto di proferire parola da parte dell'interlocutore, che generalmente si concretizza in convenevoli di circostanza, spesso con una vena di umorismo.

Migliore la gestione dell'inventario, nella fattispecie il nostro copricapo da apprendista stregone che mostra notevoli analogie con il gonnellino di Eta Beta, pur non essendo ottimale. Il sonoro si avvale dei suoni FM, per cui non è propriamente esaltante, anche se i motivi sono piacevoli; non esiste tanto una sensibilità al contesto, e quindi all'azione, quanto piuttosto una sensibilità al luogo.

Basici gli effetti sonori, ma sapientemente utilizzati, virtualmente assente la sintesi vocale.

Nel complesso un'avventura apprezzabile, senza essere eccezionale, ottima per i neofiti o per i più giovani che si divertiranno senza scervellarsi seguendo la semplice regola dell'andare ovunque senza lasciare nulla di intentato, anche se, probabilmente, un'interfaccia leggermente più amichevole non avrebbe guastato.

Alessandro Cattelan

Genere Avventura
Casa Adventure Soft
Sviluppatore Interno

- Disegni molto piacevoli
- Trama ed espedienti simpatici

- Sonoro non completamente all'altezza
- Interfaccia utente poco intelligente

Versione PC

Positivamente limitata, almeno in termini relativi, l'occupazione di spazio sull'hard disk, dai momento che i tre dischetti di installazione si concretizzano in circa 6,5 Mb di installato. Grafica MCGA sfruttata molto bene, mentre altrettanto non si può dire del sonoro, limitato alle voci FM per il commento musicale, che resta comunque discreto. Qualche problema potrebbe essere riscontrato in fase di installazione, a causa di conflitti con alcuni programmi TSR, nel mio caso particolare con After Dark per DOS, uno screen Blanker.

K VOTO

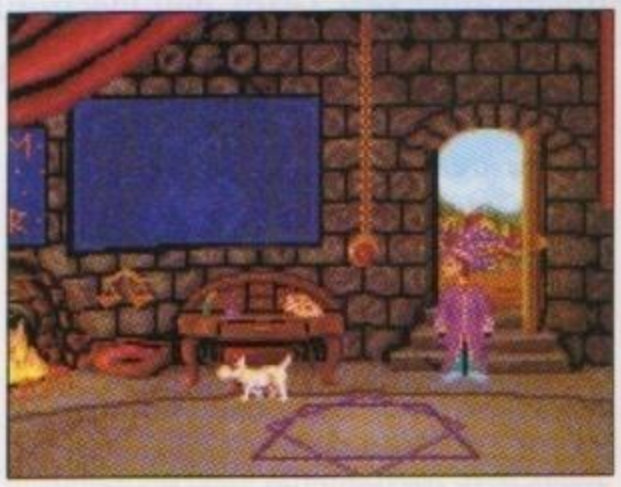
854 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Un'avventura simpatica, con trovate divertenti, spesso anche molto, ma non eccessivamente originale e con un'interfaccia utente che sembra un po' datata, se non leggermente stupida. Devo ammettere, però, di essermi divertito a seguire le peripezie del giovane maghetto, senza impegnarmi troppo, godendomi in relax le belle ambientazioni e apprezzando lo humor inglese, molto più soft rispetto alle esplosive avventure Lucas ma ugualmente apprezzabile. Un'avventura per tutti, senza troppe pretese, non proprio da principianti ma sicuramente indolore. Magari ritoccando l'interfaccia e migliorando le musiche... Sarà per la prossima volta.

CURVA INTERESSE PREVISTO



L'avventura inizia nello studio del mago nel quale si trovano diversi oggetti utili. Purtroppo non potremo utilizzarli fino a che non saremo diventati noi stessi stregoni.

nota bene

***Simon the Sorcerer* è un'avventura che trae palesemente spunto dai maggiori successi degli ultimi tempi, in particolare dalle avventure della Lucas Arts. Principalmente da *Monkey Island II* e da *Day of the Tentacle*, ai quali gli sviluppatori si sono ispirati per l'impostazione del gioco e per alcune situazioni. Gli originali restano però intoccabili sul loro piedestallo, al secondo e terzo posto della mia personale classifica, grazie a un'interfaccia utente decisamente superiore e a trovate assolutamente geniali. L'ironia paga, ma non è tutto; oggi gli avventurieri non si accontentano più. Dal punto di vista grafico, invece, possiamo intravedere qualche somiglianza con lo stile di *Goblilins* e *Goblilins 2* della Cocktel Vision, e ancora una volta con le avventure Lucas, con risultati analoghi. Per svolgimento e interfaccia utente, infine, mi ricorda *The Lost Files of Sherlock Holmes* della Electronic Arts, più avvincente ma meno accattivante rispetto a *StS*.**

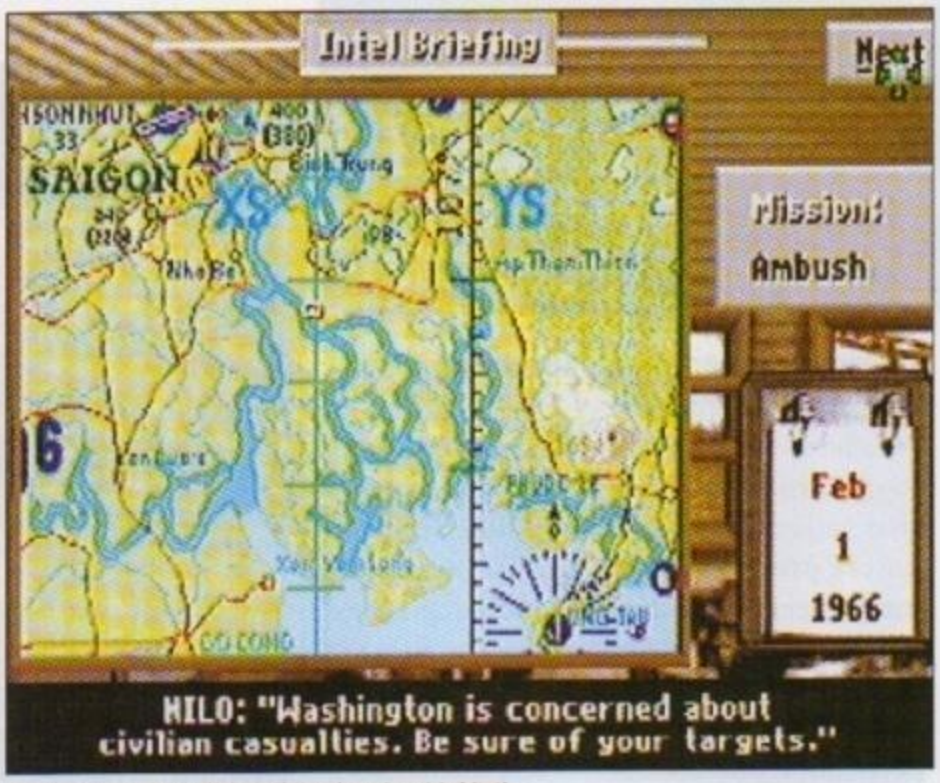
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SEAL TEAM

Ecco la "scheda tecnica" di uno dei nostri uomini.



Sarà meglio andarci calmi con il Napalm sui centri abitati...

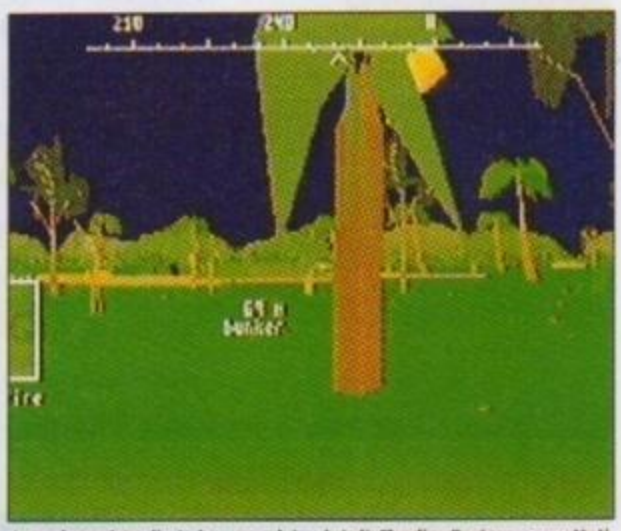
Un gioco di azione/strategia, che unisse la struttura di *Syndicate* a un punto di vista in prima persona alla *Ultima Underworld*, non si era mai visto. Eppure la seconda soluzione è particolarmente azzeccata se si vuole calare realisticamente il giocatore nei panni di un soldato in zona operazioni. *Seal Team*, dell'Electronic Arts, sfrutta la potenza dei moderni processori per cercare di rimediare a questa mancanza...

Seal Team, dell'Electronic Arts, ricostruisce le situazioni affrontate da una pattuglia di soldati americani durante il loro turno di servizio nella guerra del Vietnam. Il giocatore indossa i panni "mimetici" del capo-pattuglia, e ha la responsabilità di guidare se stesso e i tre soldati ai suoi ordini attraverso una serie di missioni basate su reali avvenimenti storici. All'inizio del gioco si può scegliere se affrontare una singola missione o un'intera campagna militare e, nel secondo caso, a quale anno del conflitto partecipare (dal 1966 al 1969). Ogni anno presenta una diversa "leva" di quattro uomini, ognuno identificato da un ritratto, una nota biografica e un set variabile di "abilità" simili a quelle incontrate nei giochi di ruolo (uso del fucile, armi pesanti, forza fisica ecc...). È tra di loro che, dopo averli esaminati, dovrete scegliere il vostro alter-ego nel gioco. La scelta dell'anno influenza inoltre il tipo di equipaggiamento che avrete a disposizione. Ogni missione è introdotta da un briefing: una vista dall'alto della zona di operazioni accompagnata da una spiegazione testuale piuttosto concisa. Basta un'occhiata per rendersi conto che la mappa è raffigurata in grafica poligonale 3D, la stessa grafica che più avanti incontreremo durante il gioco vero e proprio. Ciò non deve sorprendere, visto che il motore del programma è una versione raffinata del vecchio *Chuck Yeager's Air Combat*. Gli elementi importanti del briefing sono i punti di inserimento/evacuazione, gli obiettivi della missione e gli assetti di supporto - normalmente elicotteri da combattimento. Quest'ultimo elemento è quantomeno curioso, visto che raramente le preziose libellule venivano distaccate per coprire una missione di soli quattro uomini... Ma, al diavolo! Siamo in Vietnam, e cosa sarebbe il Vietnam senza elicotteri?

Strisciare tra le frasche cercando di sorprendere alle spalle una sentinella è emozionante come nella realtà, e altrettanto faticoso

Una volta iniziata la missione, il giocatore ha a disposizione tre punti di vista fondamentali: dalle spalle del proprio uomo, in prima persona e dall'alto. È da quest'ultimo punto di vista che si possono dare ordini alla squadra e ai mezzi di supporto. La vista in prima persona è la migliore e la più coinvolgente, anche se alcuni elementi lasciano perplessi. Soprattutto, non credo che i soldati in Vietnam avessero HUD impiantati nei loro occhi, come avviene in *Seal Team* - HUD così sofisticati da identificare e tracciare gli avversari meglio del radar dell'F-16... Per non parlare della bussola direzionale e del biomonitor che ci tiene informati sulle nostre condizioni di salute. Inoltre i nostri uomini devono avere innestato nel cervello una sorta di cyberlink, visto che le informazioni raccolte dagli altri vengono trasmesse al nostro HUD in tempo reale.

In realtà il sistema è molto buono, e funziona egregiamente, ma me lo sarei aspettato di più in

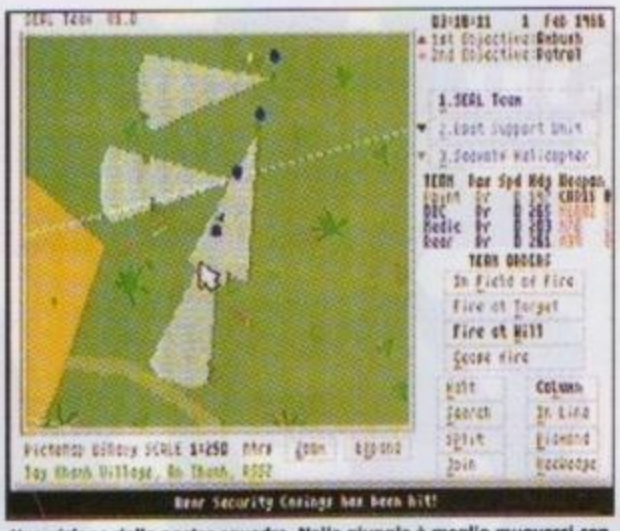


Le palme virtuali ci riparano dai colpi di Charlie. Restare acquattati dietro una di queste non basterà però a portare a termine la missione.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ecco un elicottero da combattimento (in grafica poligonale) che funge da suppoprto per la nostra missione.



Una visione della nostra squadra. Nella giungla è meglio muoversi con circospezione, altrimenti si rischia di incappare in qualche trappola.

Questa è la schermata del debriefing finale. La missione non è andata esattamente come doveva, e i nostri superiori ce lo fanno notare.

'Nam 2090 che non in *Seal Team*... Utilizzando una combinazione di joystick/mouse e tastiera possiamo muoverci, correre, inginocchiarci, gettarci a terra, strisciare e, naturalmente, sparare con l'arma che abbiamo selezionato. La sensazione di "esserci" è altissima: il nemico può nascondersi ovunque, la giungla è disseminata di trappole e avversari invisibili, gli scontri a fuoco sono brevi e confusi. Il sonoro aiuta molto a creare l'atmosfera: i momenti di quiete sono rotti dal fastidioso ronzio degli insetti e dai rumori della giungla, mentre negli scontri a fuoco al rumore delle armi automatiche si mescolano le esclamazioni e le grida dei feriti. Strisciare tra le frasche cercando di sorprendere alle spalle una sentinella è emozionante come nella realtà, e altrettanto faticoso. Una nota positiva, a questo proposito, è la discreta intelligenza artificiale dei nemici.

La missione può terminare in vari modi: completamento, evacuazione anticipata o morte del capo-pattuglia.

Una sessione di "debriefing" riassume l'andamento della missione sintetizzando gli avvenimenti principali e mettendo in evidenza quali obiettivi sono stati completati e quali no. La valutazione complessiva è data da un valore in punti.

Per quanto abbiamo detto fino a questo punto, parrebbe evidente che *Seal Team* è un gioco indubbiamente riuscito. Perché allora la valutazione non riflette quello che abbiamo detto fin qui? Bene... *Seal Team* senza dubbio sarebbe stato un grande gioco se non fosse stato per il suo più grande difetto: l'implementazione. E uso il termine "implementazione" per non usare la più odiata parola "bug".

Elencare i problemi di *Seal Team* richiederebbe quasi un box a sé. Tra i principali troviamo la scarsissima precisione del mouse e della routine di calibrazione del joystick. Il primo, soprattutto, sembra muoversi sullo schermo di propria volontà: in un'occasione si è arrivati al punto che i miei uomini sono morti perché non riuscivo a indicare sullo schermo il punto che gli elicotteri d'appoggio dovevano attaccare.

Se questo è probabilmente il più grave, altri difetti incontrati nel gioco lasciano quantomeno perplessi. Malgrado il nostro uomo spari come un cattivo di Guerre Stellari: in più di un'occasione non sono riuscito a colpire da due metri nemici che avevo colto alle spalle (in compenso loro si sono voltati e mi hanno fatto fuori).

Sarebbe stato molto più realistico e gratificante avere un mirino sullo schermo per dirigere i nostri colpi piuttosto che affidarsi alle mani del computer. Inoltre il debriefing è estremamente inaccurato: potete ricevere decorazioni per missioni in cui non avete combinato nulla, e viceversa. E infine, come ciliegina sulla torta di panna acida, la grafica è spaventosamente scattosa - e sto parlando di un 486 50DX2.

È un vero peccato, perché sotto questa patina nera si nasconde un gioco che potrebbe valere oro (e che senza dubbio vale argento).

Tra l'altro, l'ipotetica idea di *'Nam 2090* mi intrippa, e questo sarebbe esattamente il genere di motore con cui vorrei vederlo realizzato. Oppure, perché no, un'analoga avventura in stile *Aliens* o *Space Hulk*?

L'Electronic Arts ha in mano un grosso potenziale, malamente sfruttato, ma senza dubbio un grosso potenziale! Resto in fiduciosa attesa.

Vincenzo Beretta

Genere Strategia/Azione
Casa Electronic Arts
Sviluppatore Interno

- Grande tensione durante tutto il gioco.
- L'idea di utilizzare un punto di vista in prima persona è davvero riuscita.

- Implementazione complessiva pessima.
- Poco preciso nell'interfaccia utente.
- Grafica scattosa anche nei computer più potenti.

Versione PC

***Seal Team* richiede un qualunque 386, ma un DX 33MHz è il minimo consigliato per avere un gioco giocabile. Occupa poco meno di 4Mb sul vostro hard disk, ma durante l'installazione dovrete avere 8Mb liberi o il programma non si installerà. La grafica poligonale è eccessivamente scattosa anche sui computer più potenti, e supporta unicamente il modo VGA. Il sonoro, al contrario, è azzeccato e contribuisce notevolmente all'atmosfera del gioco (già ricca di tensione). Le schede supportate sono Ad Lib, SoundBlaster, Media Vision, Advanced Gravis e Roland.**

K VOTO

730 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Peccato, *Seal Team* scivola nel limbo delle occasioni sprecate. Si tratta però di uno spreco rimediabile: l'idea e la struttura del gioco sono ottime, e sinceramente non vedo l'ora di vederle applicate anche a altri generi come la fantasy e la fantascienza. *Seal Team*, e non sto esagerando, è un primo assaggio di quanto potremo attenderci da un gioco "outdoor" in prima persona come *Ultima X*. Inoltre, nessuno dei problemi di cui abbiamo parlato non può essere eliminato da un buon lavoro di riprogrammazione, e in questo caso vi assicuro che il voto leviterebbe stratosfericamente. L'Electronic Arts, da noi contattata, ha ammesso alcuni dei difetti e non esclude di ritardare l'uscita del gioco per rimediarli. La stessa cosa ci era stata detta per *Darklands* della MicroProse (e non è accaduta).

CURVA INTERESSE PREVISTO

Abbiamo già parlato nell'introduzione delle alternative a *Seal Team*: *Syndicate* e *Ultima Underworld*. Nel primo dovete guidare una squadra di quattro uomini in una serie di missioni ambientate nelle città cyberpunk del prossimo futuro.

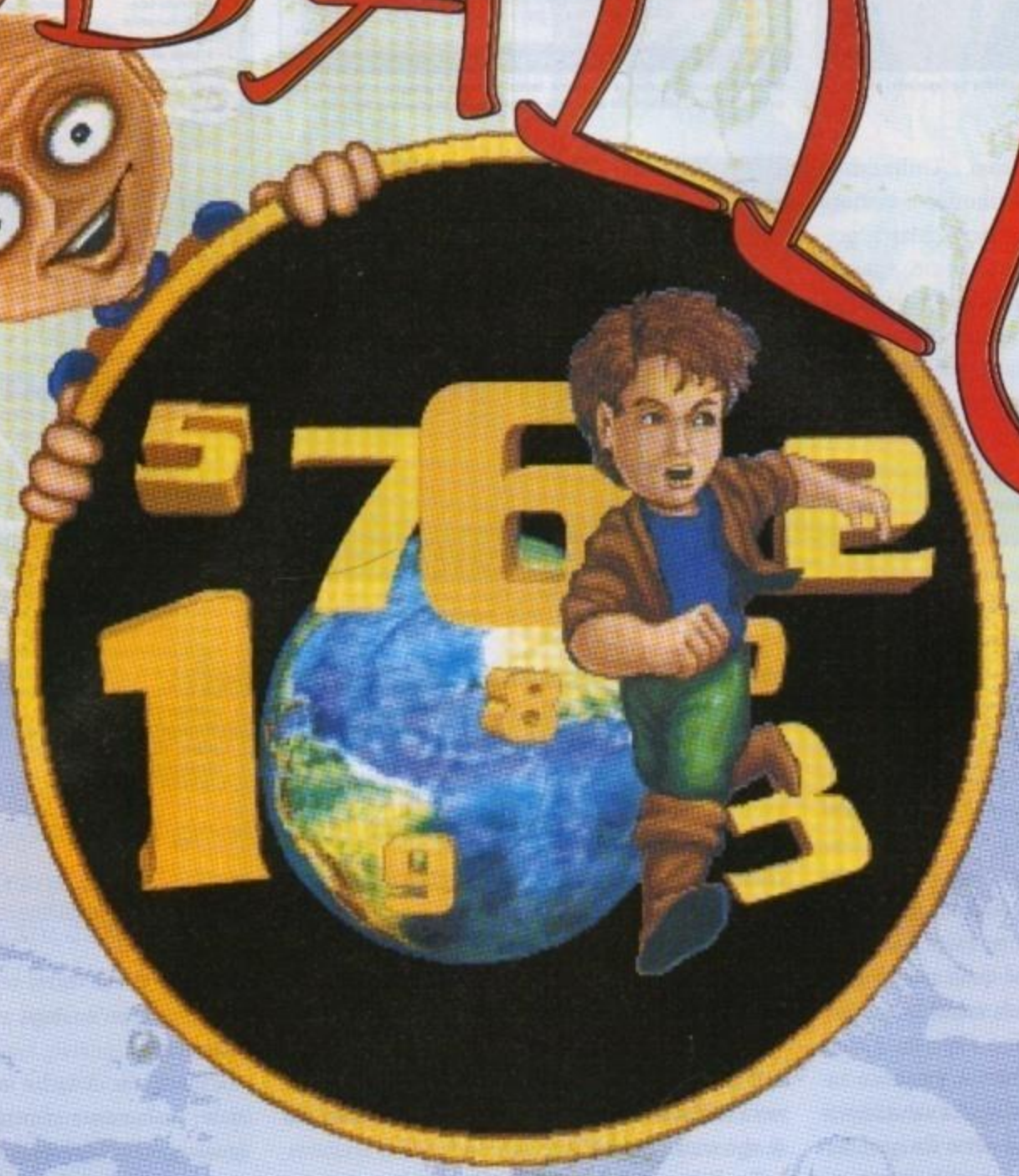
Nel secondo siete un guerriero fantasy impegnato nell'esplorazione di un mondo sotterraneo con punto di vista in prima persona. Entrambi i titoli sono più gratificanti di *Seal Team*, e meglio implementati. Se il vostro interesse per la guerra in Vietnam è invece puramente storico/strategico, una possibilità è offerta dal vecchio *'Nam* della Domark - accurato nella ricostruzione degli avvenimenti del conflitto anche se abbastanza noioso.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DA OGGI STUDIARE E' UN VERO

SBALLO



CON

ADAM NEL MONDO DEI NUMERI

Imparare la matematica sara' il piu' affascinante dei giochi nel quale tu sarai ADAM , l'alieno giunto dallo spazio in missione speciale. Il nostro eroe , assunte sembianze umane , viaggera' nel tempo per conoscere gli esseri umani e verra' coinvolto in entusiasmanti avventure. Mille pericoli lo minacceranno, ma lui sbaraglierà tutti i suoi nemici grazie alle sue conoscenze matematiche.

STUDIARE NON E' MAI STATO PIU' DIVERTENTE!

Su CD-ROM per MPC, CD-I , AMIGA CD32 ; disponibile nelle versioni ITALIANO FRANCESE , BRITISH ENGLISH e AMERICAN ENGLISH.

STUDIO Game

STUDIOGAME s.r.l
Centro Direzionale is. F/11 80143 Napoli
Tel. 081/7345118 - 5627106 - FAX 081/ 7345040

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PRIME MOVER

La Psygnosis, memore della figuraccia rimediata con *Red Zone*, cerca di non scivolare una seconda volta sul viscido asfalto dei giochi di competizioni motociclistiche e ci riesce in parte, realizzando un buon videogioco, divertente e senza troppe pretese. Simone Bechini lo ha provato per voi...

Anche i grandi sbagliano, e questo vale anche per la software house di Liverpool, che su K del mese di ottobre 1992 non è sfuggita all'attento controllo del recensore che ha bollato la sua creatura (ma sarebbe meglio parlare di aborto...) con un ignominioso 545. Davvero inaccettabile per chi aveva già in più occasioni scritto a caratteri d'oro il suo nome nella storia dei videogiochi. Di questi tempi, però, alla Psygnosis c'è aria di riscossa, ed i frutti del duro lavoro non mancano: *Hired Guns* è un gioco eccezionale, ma anche *Prime Mover*, pur non essendo un capolavoro, lava via quasi di forza l'onta subita dalla casa inglese con *Red Zone*. Tenendo conto dei propri passi falsi, gli sviluppatori hanno deciso di abbandonare la grafica vettoriale, tanto cara alle simulazioni di ogni tipo, ma forse poco flessibile alle necessità delle pieghe motociclistiche (a parte *No secon prize* della Thalion), affidando le loro speranze alla più classica grafica bitmap. Niente visuale in soggettiva dal casco del pilota, quindi, nessuna possibilità di fare regolazioni d'assetto o modifiche varie ma azione e divertimento puro, in barba ai centauri amanti di *Grand Prix* che da tempo immemore attendono solo di poter togliere due ruote al capolavoro di Geoff Crammond

. La struttura di gioco di *Prime Mover* è molto semplice: dopo un breve caricamento iniziale, durante il quale si può assistere ad una presentazione che ci illustra la procedura di vestizione del pilota - un momento sacro per tutti i fanatici delle competizioni motoristiche - nella migliore tradizione Psygnosis, si accede al menu principale, dove si possono selezionare le opzioni disponibili: modifica dei parametri tecnici (musica, effetti sonori, ecc.), prove libere, gara singola o campionato del mondo. Scegliendo una di queste ultime due si va subito a decidere che faccia avrà il nostro centauro nonché il suo nome, l'età, l'altezza ed il peso (!). A questo punto diamo un'occhiata al mezzo che ci accingiamo a portare in pista, dopodiché ci toccherà decidere se cambiare moto, vedere l'eventuale classifica, salvare/caricare una partita precedente o procedere direttamente alla tenzone vera e propria.

Ogni gara vede al via una dozzina di partecipanti, pronti a strapparci la posizione al primo errore. I giri da compiere variano da circuito a circuito, ma è difficile che superino la decina, per cui i tatticismi alla Prost lasciano qui il tempo che trovano a tutto favore di chi tiene il gas aperto dall'inizio alla fine. La moto ha sei marce, selezionabili nel classico modo joystick su/giù + fuoco per salire/scalare; in ogni caso raramente si scende sotto la quarta, anche nella non remota eventualità di collisioni con altri piloti o le strutture di bordo pista, per cui la cambiata sarà l'ultimo del vostri problemi.

Al termine della competizione verranno illustrati i tempi e le posizioni di tutti i piloti, la classifica ed eventualmente il circuito successivo; subito dopo si ritorna al controllo della nostra moto.

Prime Mover non è un capolavoro, ma è piacevole da giocare e nel complesso divertente e la Psygnosis si è finalmente riscattata dallo squallore di *Red Zone*.

Simone Bechini

Genere Motociclismo
Casa Psygnosis
Sviluppatore Interno

- Grafica veloce e curata
- Buona giocabilità globale
- Parecchi circuiti su cui correre
- Realizzazione globale attenta

- Lo sprite della moto poteva essere fatto molto meglio
- I caricamenti sono ricorrenti tra una gara e l'altra. Raccomandati due drive.

Versione Amiga

***Prime Mover* è supportato da una buonissima grafica "in movimento", mentre poteva essere molto meglio disegnato ed animato lo sprite che raffigura il binomio moto-pilota. La velocità è buona e l'animazione fluidissima, per cui si può a ragione dire che la grafica è il vero punto di forza di questo prodotto della Psygnosis. Il sonoro non è granché; la musichetta introduttiva, del resto, lascia ben presto spazio al rombo dei motori in pista. La giocabilità è nel complesso apprezzabile e contribuisce ad attestare *Prime Mover* sulla fascia di valutazione a cui l'ho assegnato. Il gioco occupa due dischi che vengono caricati abbastanza spesso, frequentemente con cambi di disco per cui due drive sono caldamente consigliati. *Prime Mover* dovrebbe girare su tutte la macchine Amiga senza nessun problema e con lievissime differenze di prestazioni.**

K VOTO

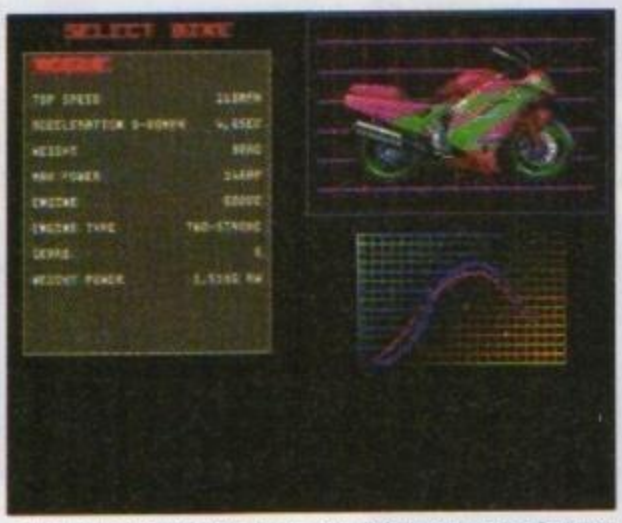
801 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

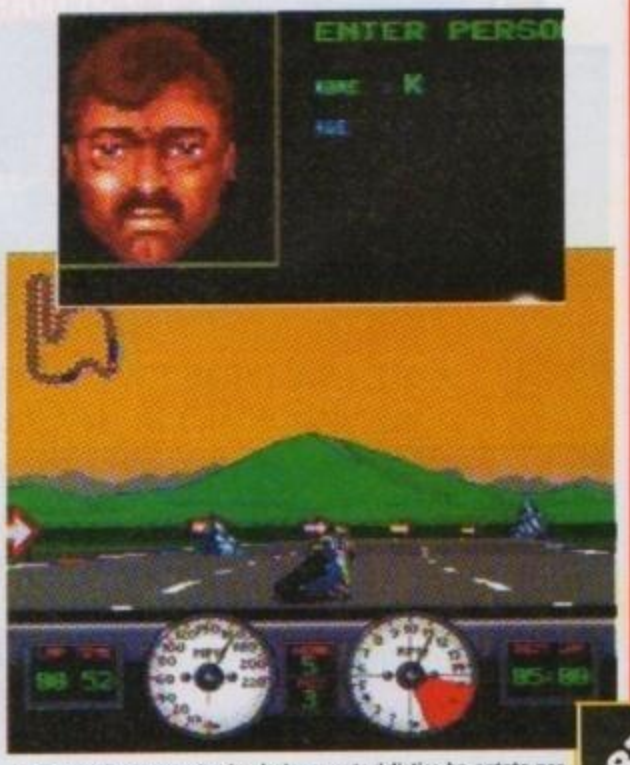
G
QI
A
FK

Prime Mover, per costruzione, non ha nessuna velleità simulativa o comunque impegnata, per lasciare al giocatore amante della competizione pura massima libertà d'azione in pista, senza curarsi troppo di aspetti in fondo secondari come l'assetto, le gomme, ecc. Il risultato di questa scelta della Psygnosis è un bel giochino, abbastanza divertente ma ben lontano dall'essere il non plus ultra in questo ambito videoludico. Di primissima qualità è invece la grafica, ben dettagliata e colorata ma soprattutto fluidissima; deprecabile invece lo sprite della moto, decisamente brutto e sproporzionato, nonché animato con una certa superficialità. Il punto di vista del giocatore è poi un po' troppo basso rispetto alla pista, per cui la visibilità e dunque il controllo risultano irreparabilmente compromessi dallo sprite moto-pilota che non lascia molto spazio per vedere ciò che c'è là davanti. La giocabilità risente comunque fino ad un certo punto di questo difetto, mantenendosi su buoni livelli.

CURVA INTERESSE PREVISTO



Eccoci alla schermata per la selezione del "mezzo meccanico" con cui correre. Una scelta che si rivelerà decisiva.



La Psygnosis per questa simulazione motociclistica ha optato per la grafica bitmap. Una decisione che ha i suoi pro e i suoi contro.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Commodore

NOVITA'

AMIGA

B.C.S.

VIA MONTEGANI,11 A MILANO

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

TEL. (02) 8464960 r.a.
FAX.(02)89502102

ORARIO NEGOZIO
9.30 - 12.30
15.30 - 19.00
LUNEDI' MATTINA CHIUSO

KICKSTART 2.0
RISOLVI TUTTI I PROBLEMI DI COMPATIBILITA' PERMETTE DI SELEZIONARE TRAMITE MOUSE S/O 2.0 ED IL S/O1.3. NESSUNA SALDATURA SEMPLICE DA INSTALLARE MANUALE IN ITALIANO.
£. 69.000

KICKSTART 1.3
RISOLVI TUTTI I PROBLEMI DI COMPATIBILITA' PERMETTE DI SELEZIONARE TRAMITE MOUSE S/O 2.0 ED IL S/O1.3. NESSUNA SALDATURA SEMPLICE DA INSTALLARE MANUALE IN ITALIANO.
£. 75.000

KICKSTART 1.3 PER AMIGA 600
RISOLVI TUTTI I PROBLEMI DI COMPATIBILITA' PERMETTE DI SELEZIONARE TRAMITE MOUSE S/O 2.0 ED IL S/O1.3. NESSUNA SALDATURA SEMPLICE DA INSTALLARE MANUALE IN ITALIANO.
£. 79.000

ESPANSIONE DA 1MB PER A-600 ESPANDE A 2MB
£. 120.000

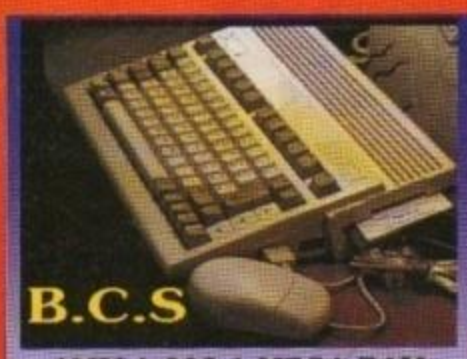
ESPANSIONE INTERNA 512KB. L.60.000
ESPANSIONE INTERNA 1.5MB L.180.000
ESPANSIONE INTERNA 2MB....L.250.000
ESPANSIONE 2/8MB A2000....L.280.000
ESPANSIONE EST.A500 2MB.. L.290.000

AMIGA 4000 CON HD 120MB 6MB GARANZIA ORIGINALE COMMODORE
£.4.250.000

PC 80386SX-25 CABINET DESK LED VELOCITA' CHIAVE ACCESSO 2 MEGA RAM HD40 MEGABYTE DRIVE 1.4MBYTE MONITOR VGA TASTIERA 102 MANUALI DOS E WINDOWS IN ITALIANO

IVA COMPRESA
£.990.000

AMIGA 1200 A PREZZO FAVOLOSO
SOFTWARE AMIGA DOS 3.0 IN ITALIANO
1MEGA ROM.2B RAM ESP.A 10MB
RISOLUZIONE 1280X512 A 256 COLORI



AMIGA 600 1 MEGA RAM
GARANZIA COMMODORE
CON IN OMAGGIO JOYSTICK
£.439.000

NOVITA' !!!
NUOVO CD COMMODORE MULTIMEDIALE
CON 2 GIOCHI SU CD ROM

JURASSIC PARK TEL.

F17 CHALLANGER L.39900

DAY OF THE TEN. L.129900

MONITOR COLORE 1084-PS PER AMIGA L.399.000

L.349.000

L.69.000

TELEFONA PER LE NOVITA' ARRIVI GIORNALIERI PER MEGADRIVE E GAME BOY

DA L.39.000
SCHERMO PROTETTIVO PROFESSIONALE PER MONITOR DI TUTTI I FORMATI

MAGAZZINO DI OLTRE 500MQ
OLTRE 30.000 ARTICOLI IN PRONTA CONSEGNA

ORDINA DIRETTAMENTE TELEFONANDO AL (02)8464960 FAX(02)89502102
O SPEDISCI IL TAGLIANDO IN B.C.S. --- CONSEGNE ENTRO LE 24 ORE ! !

GARANZIA DA UNO A TRE ANNI
I PREZZI SOPRA INDICATI SONO IVA INCLUSA
LABORATORIO TECNICO RIPARAZIONI PER COMMODORE E PC
I PREZZI E LE SPECIFICHE POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA NESUN PREAVVISO
POSS E CARTE DI CREDITO IN NEGOZIO

PAGAMENTI RATEALI SENZA INTERESSI
(SOLO ZONA COMMERCIA)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GOAL

"Vino non aver paura di sbagliare un calcio di rigore, non è mica da questi particolari che si giudica un giocatore. Un giocatore lo vedi dal coraggio, dall'altruismo e dalla fantasia. E chissà quanti ne hai visti e quanti ne vedrai di giocatori tristi che non hanno vinto mai e hanno appeso le scarpe a qualche tipo di muro, e adesso ridono dentro un bar...".

Sono sempre contento quando posso sfoderare un bel attacco musicale, specie quando posso impiegare un capolavoro massimo di questo calibro. Certo, avrei potuto esordire anche con "Amico uligano, coi capelli un po' corti, così uomo e così bambino...", ma per un gioco che si chiama *Goal* un attacco simile sarebbe stato decisamente banale.

Lunga vita e grandi onori comunque agli amici della Gialappa's Band, che con le loro telecronache, e assieme al fantacalcio, hanno ridato un senso alle nostre domeniche, intristite da una troppo lunga e apparentemente inattaccabile egemonia rossonera. Ma altrettanti onori e glorie al geniale Dino Dini, padre dei più grandi capolavori informatico-calcistici, che ci ha ora fatto omaggio del suo più prezioso gioiello, *Goal*, anche nella versione PC. Se teniamo conto del fatto che l'arte del tirar calci a un pallone è una delle più radicate passioni della nostra patria e che *Goal* di Dino Dini è un vero capolavoro, possiamo senz'altro dire che il successo che questo gioco avrà anche nella versione PC è scritto in cielo. Bando alle futili considerazioni: veniamo al programma. La schermata iniziale ci presenta una serie di opportunità per giocare o per settare il gioco. Tra queste ultime la più utile e divertente è l'editor delle squadre, grazie al quale ci si può sbizzarrire nel modificare praticamente tutto. È possibile infatti editare i nomi delle squadre, ma anche quelli dei giocatori (le rose sono ferme allo scorso anno, i maniaci le possono aggiornare), possono essere modificati i colori delle magliette, ma anche quelli dei pantaloncini (impossibile nella versione Amiga), e ancora si può scegliere l'"11" da schierare in campo e con che modulo tattico impostare la squadra (5-3-2; 4-2-4; 4-3-3 o 4-4-2). Ciò fatto, e salvate le variazioni, siamo pronti a buttarci nel "gioco giocato". Possiamo scegliere se iniziare un vero e proprio campionato o una coppa (assente nelle prime versioni per Amiga), o una singola partita avulsa da qualsiasi contesto o ancora una partitella di allenamento, magari per provare qualche schema. Già dai primi tocchi ci si rende conto che controllare la palla, sul video come nella realtà, non è così facile come sembra. Malgrado ciò l'apprendimento dei meccanismi di gioco è piuttosto rapido, e in poche partite si può passare dalle sconfitte per 8, 9 a 0, ai primi pareggi. In campo ai nostri giocatori è consentito tutto ciò che il regolamento consente ai veri calciatori. Colpi di testa, rovesciate, scivolate, girate al volo e simili diventeranno in breve il nostro pane quotidiano. Naturalmente è possibile anche "stirare" gli avversari, rischiando però cartellini gialli o rossi.

Purtroppo lo spazio che ci rimane non ci consente che un ultimo, laconico, epitaffico giudizio: impareggiabile!

Diego Antonelli

Genere Sportivo
Casa Virgin
Sviluppatore Dino Dini

• Realismo, velocità, ottimo livello computer

• Non facilissimo il controllo della palla inizialmente, ingiocabile da tastiera

Versione PC

Questa conversione è senza dubbio di buona qualità: buoni i controlli, lo scrolling e le opzioni. L'unico problema si riscontra nella sezione ridotta di schermo utilizzata per visualizzare il campo: se ne si comprende l'utilizzo per i possessori di macchine non molto veloci, chi dispone di un 486 con una buona scheda grafica avrebbe potuto giocare a pieno schermo. Per quel che riguarda l'audio è la versione Amiga ad essere la meglio realizzata: nella versione PC non sono stati implementati tutti gli effetti "cori da stadio" che brillano invece sull'Amiga e, sinceramente, non se ne capisce il perché. Da segnalare la possibilità di selezionare anche il colore dei pantaloncini delle squadre e la presenza della coppa, inizialmente mancante nella versione Amiga. Per quel che riguarda l'hardware non sono necessarie particolari configurazioni. Non compratelo se non avete un joystick o un joypad!

K VOTO

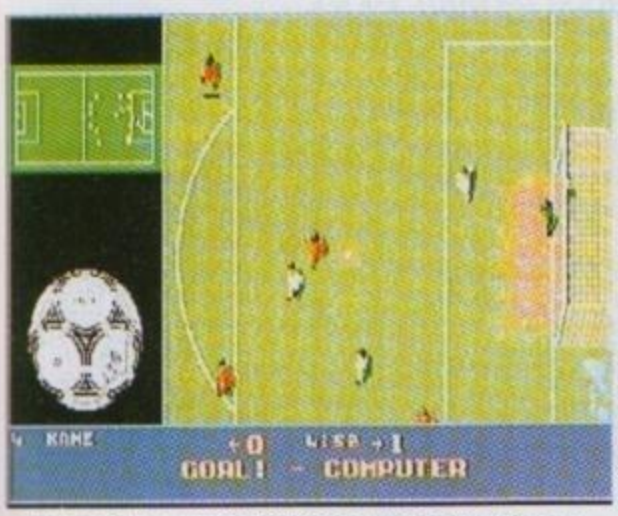
935 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

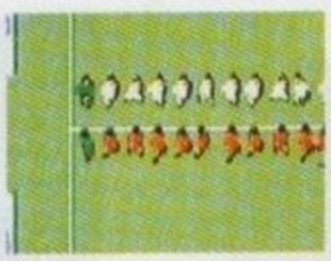
G
QI
A
FK

In Italia il calcio è come una religione, e avventurarsi a fare un gioco di calcio è pericoloso quasi quanto lo era fare satira politica nella Mosca bresneviana. Fatta questa debita premessa possiamo leggermente sbilanciarci e dire che ci troviamo di fronte a un capolavoro massimo. Ottima la grafica che sfrutta i 256 colori, grande la velocità degli sprite, pressoché infinito il divertimento garantito da quella che possiamo definire come la più grande simulazione calcistica mai realizzata. Peccato che manchi l'applicazione della regola del fuorigioco: già pregustavo l'immagine del Capello di turno che alle tre di notte, in piena finale di coppa, copre di insulti a squarciagola l'arbitro che convalida un gol avversario con un giocatore in fuorigioco passivo... 2 punti in meno nel K-voto per la squadra dell'Inter in maglietta rossonera (per fortuna modificabile!).

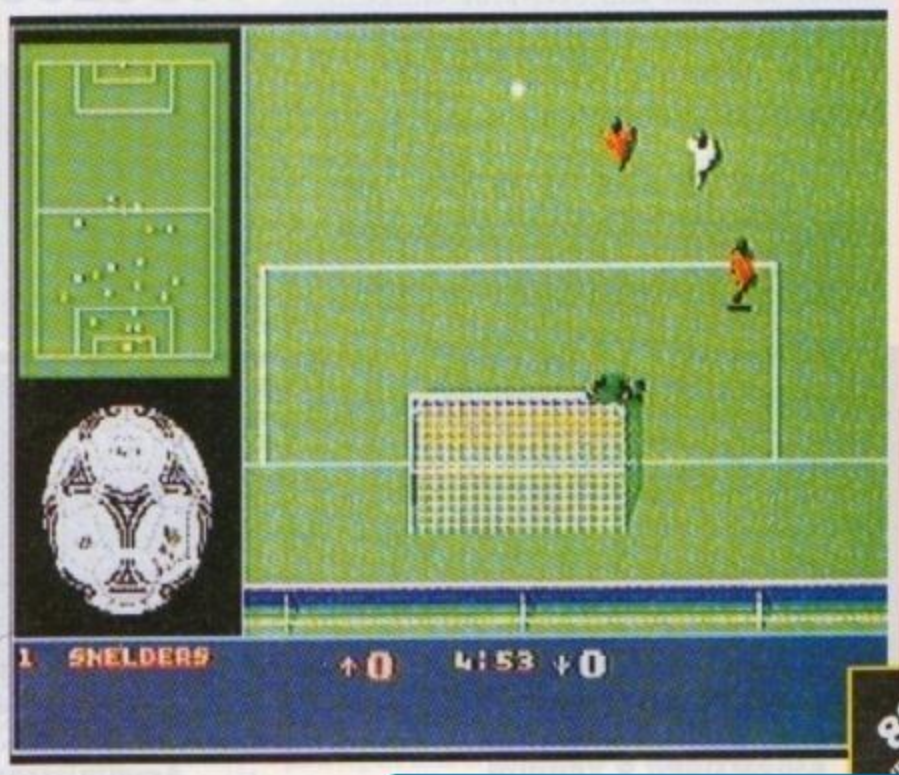
CURVA INTERESSE PREVISTO



Mannaggia la mannaia butterata. Il computer ha segnato. Abbiamo comunque tempo per recuperare.

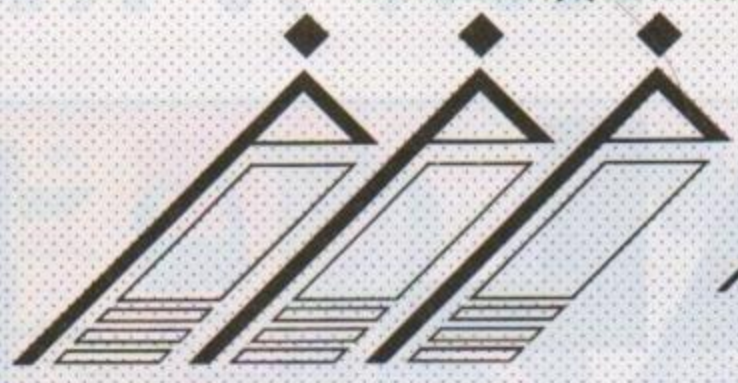


Alcuni momenti "topici": In alto: le due squadre scendono in campo. Sotto: il menù principale. A destra: un azione di gioco che vede il nostro attaccante lanciato a rete e il portiere Snelders impegnato in una difficile parata.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



SAN MARINO INFORMATICA SRL

SUPER OFFERTE

SI PREGA DI TELEFONARE PER AVERE I PREZZI AGGIORNATI

Commodore

- AMIGA 600 L.460.000 •
- AMIGA 600 HD 20 MB L. 670.000 •
- AMIGA 1200 L. 715.000 •
- AMIGA CD 32 L. 670.000 •
- AMIGA 1200 CON HD 120 MB L. 1.295.000 •
- SIMM 4MB 60 NS PER A/4000 L. 550.000 •
- HARD DISK INTERNO DA 120 MB + CAVO + SOFTWARE • PER AMIGA 600/1200 L. 560.000 •
- ESPANSIONE INTERNA DA 512 K PER AMIGA 500/PLUS L. 60.000 •
- ESPANSIONE INTERNA DA 1 MB PER AMIGA 600 L. 100.000 •
- ESPANSIONE DA 2 MB PER AMIGA 1200 L. 337.000 •
- ESPANSIONE DA 4 MB PER AMIGA 1200 L. 437.000 •
- STUPENDO SOFTWARE DI TRASFORMAZIONE CINEMORPH L. 181.500 •
- G-LOCK OTTIMO GENLOCK SEMIPROF. L. 1.050.000 •
- + COPROCESSORE MAT 68882 A 4000 L. 200.000 •

- AMIGA 4000 HD 120 MB + TASTIERA L. 3.900.000
- AMIGA 4000 HD 200 MB + TASTIERA L. 4.190.000
- AMIGA 4000 CPU 68030 HD 120 MB + TASTIERA L. 2.400.000
- HARD DISK QUANTUM 170 MB SCSI INTERNO PER AMIGA 2000/3000 L. 450.000
- HARD DISK QUANTUM 240 MB SCSI INTERNO PER AMIGA 2000/3000 L. 575.000
- HARD DISK QUANTUM 525 MB SCSI INTERNO PER AMIGA L. 1.280.000
- HARD DISK QUANTUM130 MB IDE INTERNO PER AMIGA 4000 L. 390.000
- MONITOR COMMODORE 1942 L. 625.000
- ESPANSIONE INTERNA DA 1 MB PER AMIGA 500/PLUS L. 99.000
- ESPANSIONE INTERNA DA 2 MB ESPANDIBILE A 4 MB PER AMIGA 500/PLUS L. 190.000
- CONTROLLER GVP SCSI CON COPROCESSORE 68882 + 4 MB RAM ESPANDIBILE A 8 MB PER AMIGA 1200 L. 1.310.000
- CONTROLLER GVP ESPANDIBILE A 8 MB PER AMIGA 2000/3000 L. 335.000

Macintosh

- PERFORMA 200 4MB-40HD L. 1.450.000 •
- PERFORMA 400 4 MB/80HD + MONITOR 14" COLORI PERFORMA L. 1.760.000 •
- PERFORMA 600 5 MB/80HD + CD-ROM + MONITOR A COLORI • APPLE 14" L. 3.600.000 •
- POWER BOOK 145 4 MB/40HD +INTERFACCIA MIDI L. 2.840.000 •
- CD-ROM APPLE SC-300 ESTERNO L. 790.000 •
- INTERFACCIA MIDI TRANSLATOR 1 IN - 3 OUT L. 135.000 •
- STAMPANTE LASER WRITER 300 L. 1.410.000 •
- STAMPANTE HP DESKWRITER 550 COLORI L. 1.150.000 •

OFFERTE A ESAURIMENTO SCORTE:

- CLASSIC II 4 MB/40HB L. 1.200.000
- PERFORMA 450 4MB/120 HD + MON. COLORI APPLE 14" L. 2.980.000
- STAMPANTE LASERWRITER NTR 4 PPM - 300 DPI - 3 MB RAM - POSTCRIPT LEVEL 2 PARALLELA - SERIALE - LOCAL TALK L. 1.700.000
- STAMPANTE STYLEWRITER II L. 595.000
- STAMPANTE H.P. DESKWATER 500 L. 460.000
- HARD DISK SCSI 170MB QUANTUM L.450.000
- HARD DISK SCSI 240MB QUANTUM L.575.000
- HARD DISK SCSI 525MB QUANTUM L.1.280.000
- HARD DISK REMOVIBILE SYQUEST 88/44 L. 1.280.000

ACCESSORI PC

- SOUND BLASTER PRO DE LUXE L. 230.000 •
- SOUND BLASTER ASP 16 BIT L. 425.000 •
- WAVE BLASTER L. 415.000 •
- VIDEO BLASTER L. 550.000 •
- VIDEO SPIGOT L. 550.000 •
- HARD DISK AT-BUS WESTERN DIGITAL 250MB L. 470.000 •
- HARD DISK AT-BUS WESTERN DIGITAL 340MB L. 625.000 •
- MODULI RAM SIM 1 MB 70 NS CON CHIP PARITA L. 113.000 •
- MODULI RAM SIM 4 MB 70 NS CON CHIP PARITA L. 360.000 •
- STAMPANTE HEWLETT PACKARD 550 COLORE L. 1.150.000 •

- CD-ROM MITSUMI + INTERFACCIA L. 395.000
- MIDI BLASTER L. 430.000
- STAMPANTE 9 AGHI STAR LC 100 COLORE L. 355.000
- STAMPANTE 24 AGHI STAR LC 24-100 L. 460.000
- STAMPANTE 24 AGHI NEC P 22 L. 570.000
- MONITOR 14" SVGA COLORE 1024x768i ANTIRIFLESSO 0.28 DOT PITCH L. 530.000
- NUOVISSIMA STAMPANTE HP LASERJET 4L L. 1.300.000
- DISCHETTI DD BULK CONF. DA 50 PZ. L. 43.000
- DISCHETTI HD BULK CONF. DA 50 PZ. L. 60.000

PER ORDINI TELEFONARE AL 0549/908083-909055-908892

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA - **TRASPORTO GRATUITO**
PER LE ISOLE + L. 25.000 - FINANZIAMENTO FINO A 36 MESI SENZA CAMBIALI.
I PREZZI SONO AL PUBBLICO E COMPRENSIVI DI IMPOSTE -
GARANZIA 12 MESI DALLE RISPETTIVE CASE PRODUTTRICI.
I PREZZI POTRANNO SUBIRE DELLE VARIAZIONI IN BASE ALLA DINAMICA DEL MERCATO

Amministrazione e assistenza tecnica:
Via C. Cantù, 12 - 47031 Dogana R.S.M.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SHADOWCASTER

L'Electronic Arts unisce in matrimonio la Origin, creatrice di *Ultima Underworld*, e la Raven, sviluppatrice del riuscito *Black Crypt* per Amiga. Il figlio di questa unione è un'avventura a 360° con un protagonista proteiforme e una malvagia divinità da sconfiggere.

Capita a tutti di svegliarsi al mattino e di iniziare la giornata con qualche notizia spiacevole: non c'è gas, quindi niente colazione; non è sabato, come eravamo convinti nel dormiveglia, ma solo martedì; non è scoppiata la guerra, come speravamo, e quindi le lezioni a scuola ci saranno regolarmente... Piccole cose, che contribuiscono però a rendere il risveglio più antipatico e faticoso e che fanno vagamente presagire che oggi sarà "una di quelle giornate"...

La notizia che arriva un mattino a Kirt, il protagonista della nostra avventura, è però di quelle che fanno capriolare di botto giù dal letto. "Ragazzo mio", rivela il vecchio che Kirt ha sempre creduto essere suo nonno, "non solo io non sono tuo nonno, ma tu non sei un ragazzo normale. Sei, in realtà, l'ultimo discendente di una stirpe di cambiaforma, esseri capaci di assumere l'aspetto e i poteri di creature diverse. Per di più il malvagio dio Malkor, il cattivo di turno della dimensione parallela dalla quale provieni, si è risvegliato e minaccia di papparsi le forze del bene come buondì a colazione. Tu sei la loro ultima speranza. Ciò significa che è giunto il momento che tu ti prenda qualche responsabilità e vada a salvare il tuo mondo". Inizia così *Shadowcaster*, la nuova avventura targata Origin ma realizzata dagli sviluppatori della Raven. E, in effetti, se si considera il vecchio successo della Raven, *Black Crypt*, e il suo peculiare stile grafico, questo nuovo gioco sembra proprio scaturire da un incrocio tra il motore di *Ultima Underworld* e la raffinata fantasia visiva di questa società.

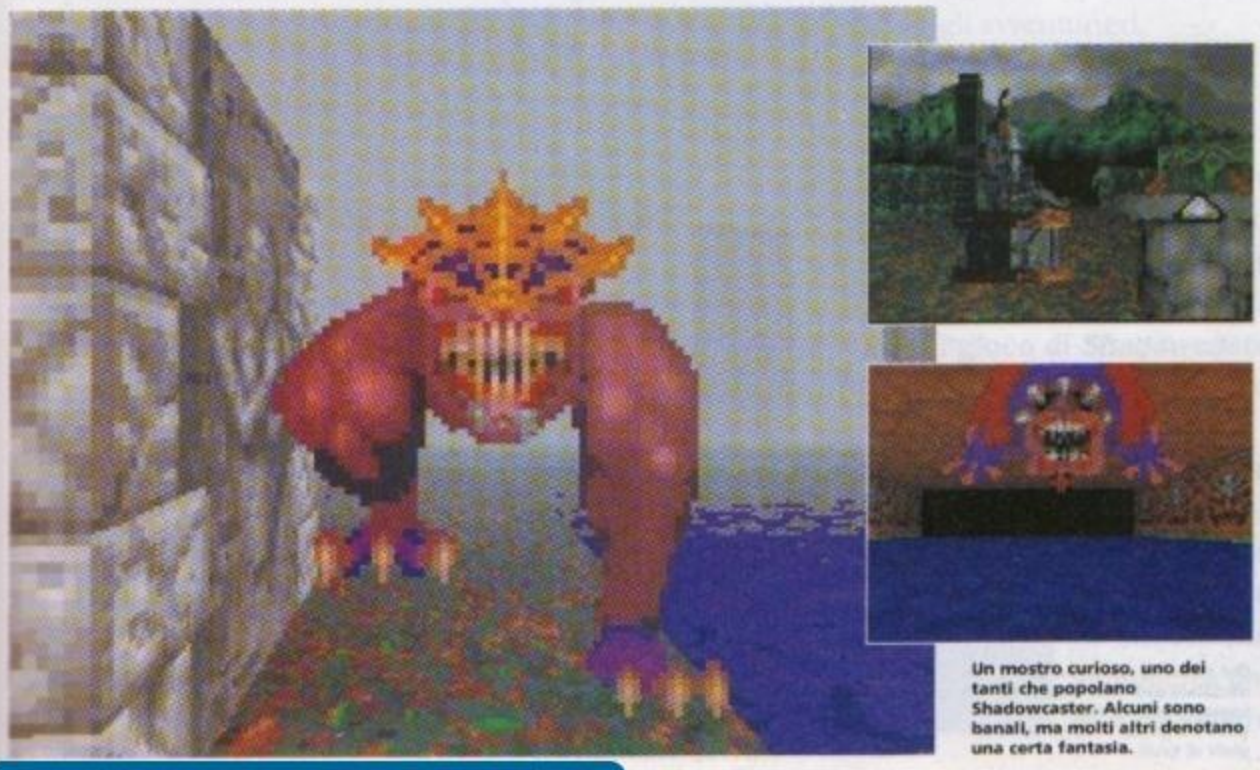
In Underworld la soddisfazione è quella di un buon pranzo, in Shadowcaster è più una scatola di cioccolatini

Lo scopo del gioco è di superare una serie di livelli di crescente difficoltà sconfiggendo mostri e risolvendo rompicapi, nella più classica tradizione degli "adventure" con vista in prima persona. L'obiettivo finale, anche qui nulla di nuovo, è sconfiggere il malvagio Malkor, dopo avere acquisito armi ed esperienza attraverso una miriade di livelli e di mondi diversi.

Se la trama non offre nulla di particolarmente innovativo, ben più stimolante è l'idea che sta al centro del gioco. Kirt ha, come abbiamo detto, il potere di mutare di forma. All'inizio, dopo un piccolissimo dungeon introduttivo dal vago sapore di tutorial, veniamo introdotti ai mistici obelischi e al loro segreto: questi obelischi sono sparsi per i mondi che dobbiamo visitare durante le nostre avventure e ognuno di essi ha il potere di risvegliare in noi uno dei poteri dei cambiaforma.

Ogni obelisco risveglia le memorie necessarie per assumere una delle sei forme in cui possiamo mutare (sette se includiamo quella umana). La prima è quella di uno scimmione con quattro braccia chiamato Maorin, straordinariamente forte e robusto; per alcuni livelli questa sarà l'unica alternativa all'aspetto umano. Successivamente, dopo il completamento di svariate imprese, verranno il Caun (un esserino simile a un hobbit dotato di poteri magici), l'Opis (un beholder fluttuante armato di tentacoli e palle di fuoco), il Kahpa (un tritone abile nel nuoto e dotato di attacchi magici), il Ssair (una delle forme più potenti: l'incrocio tra un demone e un drago rosso) e il Grost (un gigante di pietra di estrema potenza che sfonda i muri a pugni e causa terremoti). Mutare in una forma diversa da quella umana richiede una spesa costante di punti potere. Il livello di questi viene indicato da una barra blu in alto sullo schermo.

Kirt recupera lentamente punti potere quando riassume forma umana e li perde, oltre che durante le trasformazioni, ogni volta che utilizza un'oggetto magico o che getta un incantesimo attraverso una delle sue forme. Se i punti potere scendono a zero Kirt ritorna immediatamente alla forma umana e deve attendere di recuperarne un po' prima di potersi trasformare di nuovo.



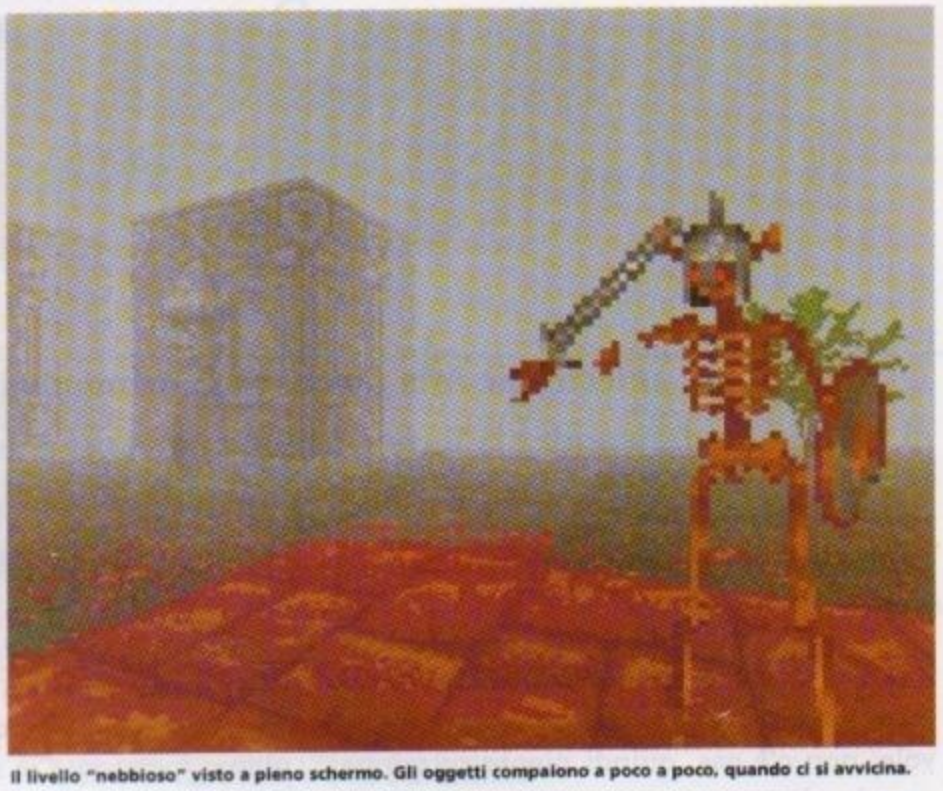
Un mostro curioso, uno dei tanti che popolano Shadowcaster. Alcuni sono banali, ma molti altri denotano una certa fantasia.

Un'imprecisione del gioco: la mappa mostra la presenza di porte segrete anche se noi non ne siamo a conoscenza.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Uno dei numerosi teletrasporti che ci condurranno per i vari livelli del gioco.



Il livello "nebbioso" visto a pieno schermo. Gli oggetti compaiono a poco a poco, quando ci si avvicina.

Un altro importante fattore è rappresentato dai punti ferita: Kirt normalmente ne ha cento, ma ognuna delle sue forme ha un proprio ammontare massimo di punti ferita. Il Grost, per esempio, ne ha 200. Quando Kirt si trasforma, assume un numero di punti ferita pari alla percentuale rimasta di quelli originari. Se in forma umana aveva 25 punti ferita, trasformandosi in Grost ne avrà 50. Se il Grost viene ferito e scende a 10 punti ferita, tornare alla forma umana lascerà Kirt con5. Le ferite guariscono non solo con pozioni o incantesimi, ma anche con il tempo: Kirt (solo in forma umana) recupera un punto ferita ogni circa 20 secondi. A dire il vero, manca la possibilità di dormire, presente in quasi tutti i giochi di questo tipo, e se si decide di fermarsi in un angolo per recuperare un po' di energia l'unica soluzione è quella di farsi un giro o sentirsi un CD.

Questo è un difetto fastidioso, perché avrebbe potuto essere evitato facilmente.

L'interfaccia utente a icone permette di gestire tutta l'avventura attraverso il mouse, senza toccare la tastiera. Sebbene molto simile a quella di *Underworld*, non è a mio avviso altrettanto funzionale. Tenere in mano un oggetto non basta per utilizzarlo: occorre prima cliccare con un pulsante per metterlo nell'icona della mano (o della zampa, o del tentacolo...), e quindi cliccare con un altro per disattivare l'icona stessa, attivata dal primo click. Altrimenti il programma penserà che vogliamo effettuare un attacco, e invece di utilizzare l'oggetto sferrerà un colpo. Questo difetto si fa particolarmente sentire durante i combattimenti, quando un de- esimi su incantesimi: cliccate freneticamente, cercando di attivare la bacchetta di palle di fuoco, e riuscite solo a colpire l'aria davanti a voi. Il punto di vista, come abbiamo detto, è in prima persona, con rotazioni in tempo reale. Ci si può muovere indicando la direzione del movimento sullo schermo con il mouse (esattamente come in *Underworld*) oppure attraverso la tastiera. Anche i combattimenti avvengono impugnando un'arma e indicando con il mouse dove si vuole colpire, sebbene manchi la varietà di mosse presente nel gioco della Origin. Dopo un po' che si sta giocando, ci si inizia a rendere conto di due o tre cose: primo la grafica di ogni livello è visivamente curatissima e ricca di atmosfera; secondo: in alcuni momenti, però, non è affatto chiara e non si riesce letteralmente a capire cosa si ha di fronte. La mancanza di un comando "Guarda" non aiuta. Terzo: i vari livelli sono un po' vuoti. Un po' tanto.

Nel primo livello di Shadowcaster ho incontrato due (2) rompicapo: la soluzione del primo era banale, mentre quella del secondo veniva suggerita dal gioco stesso

Non che manchino i mostri: anzi ce n'è a ogni passo, sebbene non ci sia la varietà vista, per esempio, di *Might & Magic*.

Il problema è che i mostri da soli non sono sufficienti per fare un'avventura: la arricchiscono, la insaporiscono, certo, ma l'avventuriero professionista ha bisogno di altro pane per i propri denti: quest, rompicapo da risolvere e obiettivi da raggiungere. È questa purtroppo è la principale deficienza di *Shadowcaster*. Nel primo livello del gioco ho incontrato due (2) rompicapo: la soluzione del primo era banale, mentre quella del secondo veniva suggerita dal gioco stesso.

Nel secondo livello i rompicapo sono uno (1), ed essenzialmente consiste nell'utilizzare in modo ovvio quattro oggetti. Nel terzo livello, fortunatamente, ce n'erano ben tre (3), tutti del tipo "Raccogli la gemma quadrata, metti la gemma nel buco quadrato, combatti il

Qui vediamo in azione un micidiale shuriken, capace di tornare indietro dopo essere stato scagliato. Proprio come il glaiv di Krull.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Uno degli obelischi che ci insegnano a mutare di forma. Qui possiamo apprendere come trasformarci in Caun.

Uno dei guardiani della prigione. Pensate che bello: appare questo tizio e voi vi trasformate in un mostro con sei braccia...

mostro che appare, esci dalla porta segreta che si apre quando il mostro muore, gira la testa della statua in modo che guardi dritto, usa il teleport che appare nel muro. Complimenti." Ho finito il terzo livello in un quarto d'ora (tranquilli, i rompicapo sono diversi). Un'occhiata alla mappa mi ha mostrato che non ho esplorato tutto, e che probabilmente altre aree del livello verranno affrontate più avanti, ma ciò non mi consola. Ho esplorato il primo livello completamente, e ciò ha richiesto per lo più un'ora e mezza di camminate interrotte dall'apparizione di qualche mostro. Al quarto livello sono arrivato alla stanza finale in meno di mezz'ora, e solo un guardiano di fine livello particolarmente tosto mi ha tenuto impegnato per altrettanto tempo. Ripensando all'impegno offerto da giochi come *Ultima Underworld* e *Eye of the Beholder* non posso che rimanere deluso dalla rarefazione della sfida proposta da *Shadowcaster*. Anche se ci fossero centinaia di livelli, una struttura di gioco più densa e compatta con sorprese a ogni angolo sarebbe stata più divertente. In certi punti di *Shadowcaster* mi sono trovato a sperare che saltasse fuori un Velociraptor e facesse BU!, così che almeno accadesse qualcosa.

Tuttavia, *Shadowcaster* non è così male come potrebbe sembrare: l'idea di un protagonista che può assumere forme diverse è azzeccata e ottimamente implementata: ogni volta che si assume un nuovo aspetto si ha veramente la sensazione di trasformarsi in qualcosa di diverso, anche se personalmente avrei variato l'inerzia e la rapidità dei movimenti in base al tipo di creatura (il piccolo e leggero Caun corre e cambia direzione con la stessa facilità del grande e massiccio Maorin). Alcuni dei rompicapo implicano l'utilizzo dei poteri e delle capacità di particolari forme, e questo naturalmente era ciò che ci si attendeva. Inoltre i vari livelli sono molto caratterizzati, e l'atmosfera che si respira in ognuno di essi è diversa da quella degli altri.

Il desiderio di andare avanti e vedere cose nuove è molto forte, ma se in *Underworld* ed *Eye* la soddisfazione di avere finito un livello è paragonabile a quella data da un buon

Una compilation di creaturine incontrate nel livello del castello. Decisamente, la forma del Maorin è la nostra preferita.

pranzo, *Shadowcaster* assomiglia di più a una scatola di cioccolatini, dove uno tira l'altro.

C'è da dire che ultimamente si sentiva un po' la mancanza di giochi capaci di divertire e non estremamente complessi.

La Raven ha sottolineato come *Shadowcaster* voglia essere soprattutto un'avventura arcade, e ha inserito elementi che non si incontrano comunemente, come il punteggio raggiunto e il livello di difficoltà che regola la forza dei mostri incontrati.

Se si considera *Shadowcaster* come un *Wolfenstein* in grande, allora si può parlare di un titolo riuscito.

Ma non sono convinto che questa scelta possa soddisfare tutti gli avventurieri.

Vincenzo Beretta

Genere Avventura
Casa Origin
Sviluppatore Raven

- Buona caratterizzazione grafica dei vari livelli.
- I mutamenti di forma sono stati ottimamente implementati.

- Impegno troppo povero per soddisfare gli avventurieri professionisti.
- Talvolta la grafica è confusa.
- Interfaccia utente non sempre funzionale.

Versione PC

Shadowcaster **richiede almeno un processore 386, con scheda VGA. Non è possibile selezionare il livello di dettaglio, ma in compenso si possono variare le dimensioni della finestra di gioco da microscopiche a un sensazionale "megaschermo" che dà la sensazione di cadere dentro al monitor. Il programma supporta lo standard General MIDI e un'opzione intelligente permette di testare il sonoro prima del completamento dell'installazione, in modo da assicurarsi che le opzioni selezionate siano quelle giuste. Il gioco occupa circa 13Mb su hard disk.**

K VOTO

820 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
GI
A
FK

Devo ammettere che questo nuovo titolo della Raven mi ha lasciato un po' deluso. Di positivo ha quell'evoluzione tecnologica che però è lecito attendersi nel 1993, mentre per quanto riguarda la giocabilità siamo distanti sia da *Black Crypt* (un gioco vecchio di un anno e mezzo) che da *Underworld*. Alla Raven avevano promesso un gioco più d'azione che di cervello, ma questa scelta ha nettamente impoverito il risultato. Il problema non è né l'implementazione né l'idea alla base: facendo un paragone con i giochi di ruolo da tavolo, potremmo dire che il sistema è ottimo, l'ambientazione pure, ma l'avventura vera e propria è stata preparata da un Dungeon Master con poco tempo o poca voglia.

CURVA INTERESSE PREVISTO

CYBERCASTER

Shadowcaster é uno dei primi software a supportare il Cyberman, la nuova interfaccia della Logitech, dotata della funzione di feedback tattile di cui parliamo più approfonditamente nelle news.

nota bene

Se le avventure con punto di vista in prima persona vi attirano, avete la fortuna di capitare in uno dei pianeti più ricchi dell'universo dei videogiochi e popolato da molti titoli di ottima qualità. *Ultima Underworld 1 & 2* della Origin, utilizzano la stessa struttura di gioco di *Shadowcaster* ma sono molto più ricchi in fatto di trama e impegno. La stessa cosa può essere detta della trilogia di *Eye of the Beholder* (SSI), sebbene utilizzi ancora un primitivo sistema con rotazioni a 90°. *Times of Lore - The Throne of Chaos*, della Westwood non ha completamente mantenuto le promesse "rivoluzionarie", ma rimane un titolo giocabile e consigliato. Infine, *Might & Magic IV* e *V* hanno affascinato un po' tutti qui in redazione per la semplicità unita a una grande ricchezza di cose da fare e da vedere.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ComputerShop

CONCESSIONARIO JEPSSEN ITALIA

Via Vitruvio, 37 - 20124 Milano - Tel. (02) 29520180 - Tel/Fax (02) 29520184

JEPSSEN ITALIA

ORARIO di APERTURA: lunedì 15.00-19.30 - da martedì a sabato 9.00-12.30 / 15.00-19.30

COME TROVARCI: siamo a 250 m dalla Stazione Centrale (FS - MM2) e a 400 m da P.zza Lima (MM1)

M-PC TOTAL CONTROL

Funziona senza cavi di collegamento tra il computer e i dispositivi da controllare e non richiede modifiche all'impianto elettrico. Basta inserire la scheda nel computer ed impartire le funzioni opportune tramite tastiera, mouse o telecomando.

£. 465.000

MPC-INFRA COMM. £. 210.000

PC 386DX/40 Desk

SMT - 4MB RAM espandibile a 16MB - 2 seriali RS232 - 1 porta game - 1 parallela - controller 2FDD/2HDD IDE - SVGA 1MB 1280x1024 16.8 M. colori Windows Accelerator - 1.44 Mb FDD Sony - Alimentatore 220 Watt Tastiera italiana 102 tasti HD 120 MB - Monitor a colori 14" 1024x768.

£. 1.800.000

IL TUO VECCHIO PC?

In cambio del tuo vecchi 386DX 40 MHz con 4 MB di RAM ti diamo un nuovo 486 VESA Local Bus a:

£. 1.505.000 per 486DX/33 MHz

£. 1.639.000 per 486DX2/50 MHz

£. 1.765.000 per 486DX2/66 MHz

256 K cache memory - 3 slot Vesa Local Bus - chip oscillatore multifrequenza - smt - 4Mb ram espandibile 32 Mb - 2 porte seriali RS232 - 1 parallela - Controller Vesa LB 2FDD/2 HDD IDE - SVGA 1MB espandibile 2MB Vesa LB 1280x1024 16.8M colori Windows accelerator - 1FDD 1.44mb Sony - alimentatore 250 Watt - software in dotazione MS-DOS 6.0, Windows 3.1 e Utility di sistema a:

PC VESA Local Bus - Serie 500

PC VESA L.B.

500 Desk	1.300.000
500 Mini-Tower	1.350.000
500 Big-Tower	1.410.000

PROCESSORI

Intel 486DX/33 MHz	555.000
Intel 486DX/50 MHz	832.000
Intel 486DX2/50 MHz	689.000
Intel 486DX2/66 MHz	967.000
Coprocessori	Telefonare

HARD DISK

85 MB	245.000
120 MB	350.000
170 MB	379.000
250 MB	429.000
350 MB	580.000

I computer Jepssen Vesa Local Bus serie 500 sono configurabili con qualsiasi CPU 386DX, 486DLC, 486SX, 486DX, 486DX2, Pentium.

SCHEDE AUDIO

- M&M card compatibile Sound Blaster Pro 2	168.000
- Sound Blaster ASP 16	379.000
- Pro Audio Studio 16	379.000

TELEFONARE PER SIM

NOTEBOOK AST £. 2.059.000

386SX 25 MHz - 4 Mb RAM - 60Mb HD - 1 RS232 - 1 parallela

Con 120Mb HD L. 2.269.000

NOTEBOOK TOSHIBA T1850 £. 2.229.000

386SX 25 MHz - 4 Mb RAM - 85 Mb HD

Con 120Mb HDD L. 2.459.000

SCANNER A COLORI EPSON GT 6500

£. 1.759.000

FAX-MODEM £. 420.000

Fax/modem 14400 bps esterno con software di gestione dati.

Software fax per Windows £. 45.000

MONITOR

- 14" 1084x768 0.258dp	463.000
- 14" Jepssen 0.28dp 1024x768 SVGA	520.000
- 14" VC-14s Jepssen 0.28dp 1024x768 con audio stereo	599.000
- 15" VC-15 Jepssen 0.28dp 1280x1024 LR non inter.	890.000
- 17" SAMPO 1024x768 0.28dp	1.260.000
- 17" SAMPO 1280x1024 0.28dp non inter. Low Radiation	1.500.000

Tutti i prezzi sopra riportati sono al netto di IVA al 19%. Si effettuano pagamenti rateali senza anticipo e senza cambiali.
Garanzia 12 mesi su tutti i prodotti con assistenza in sede. Vendita per corrispondenza. Spedizioni in tutta Italia entro 48 ore.

TUTTI I MARCHI CITATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Front Page Sport
FOOTBALL PRO

C'è poco da fare. La categoria dei giornalisti viene sempre bistrattata, a torto o a ragione, e il più delle volte siamo noi a fare da capro espiatorio delle malefatte degli altri. Qualche volta però può accadere il contrario...

La grafica delle azioni di gioco è quanto di più spettacolare si sia visto su un PC nei giochi sportivi.

Lo schermo per disegnare le magliette, in caso le squadre NFL non vi vadano bene potete arrangiarvi.

Genere Sportivo
Casa Dynamix
Sviluppatore Patrick Cook

- Azioni veloci e coinvolgenti
- Nuovi movimenti dei giocatori

- Ancora una volta, non sempre risulta visibile che fine fa la palla, soprattutto quando avviene un fumble

Versione PC

Ho scoperto l'acqua calda: se avete un computer molto veloce potrete giocare al meglio. Non che con versioni meno potenti subirete la frustrazione a cui c'eravamo abituati nella prima versione, ma aspettare che la macchina determini le varie giocate e le prestazioni dei vostri invisibili colleghi non è certo il massimo della vita (ho già detto che esiste comunque la possibilità di simulare in Fast Play). Rimane comunque un "must" per tutti coloro che amano questo sport d'oltre oceano, anche perché versioni per altri computer non sono previste e sicuramente non saprebbero rendere giustizia a un gioco di questo tipo. La possibilità di usare il joystick rende il tutto più semplice.

K VOTO

940 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Conoscendo a fondo il football è possibile apprezzare ogni singolo aspetto di questa simulazione, altrimenti può risultare divertente giocarlo ma come passatempo, non certo con l'intenzione di sviluppare anni e anni di Superbowl. È anche vero che un'intera stagione può essere giocata in meno di sei mesi (cosa che è capitata a me con la precedente versione) però la pazienza deve essere una delle caratteristiche fondamentali del proprietario di questo titolo, a meno che non si desiderino perdere le statistiche sviluppate in maniera più che reale. Il fatto di giocare con i giocatori che fanno realmente parte delle squadre professionistiche americane, aggiunge quel pepe che dà sapore a tutta la simulazione. Chi di voi sarebbe disposto a mettere Joe Montana fuori dalla rosa per fare spazio a un rookie?

CURVA INTERESSE PREVISTO

Molti di voi, soprattutto gli appassionati di football, ricorderanno che circa un anno fa aveva fatto la sua comparsa, sugli scaffali dei negozi, il primo titolo della nuova serie sportiva della Dynamix denominata *Front Page Sports*. Il gioco reggeva il confronto con i titoli usciti in precedenza e, con alcuni accorgimenti e innovazioni (draft dei giocatori, movimenti dei giocatori molto naturali, ecc), riusciva a superarli in numerosi particolari ma, come spesso accade quando sembra di aver trovato il titolo definitivo, dietro l'angolo era in agguato il solito maligno difetto. Volendo disputare un'intera stagione, dal mio punto di vista, lo scopo principe di chi acquista un gioco di questo tipo, e di conseguenza simulando le partite in cui non si partecipava attivamente, bisognava attendere una marea di tempo prima che i risultati delle altre sfide fossero definiti. Immaginatevi voi cosa poteva significare giocare una partita ogni due ore a causa dell'eccessivo ammontare di tempo necessario per concludere una giornata. Noi di K abbiamo fatto notare il particolare agli sviluppatori del gioco e, con l'acume che si confa' ai veri professionisti, il team che aveva sviluppato il gioco ci aveva confessato che erano al lavoro per sopperire a questo problema. Ogni promessa è debito, recita un vecchio adagio, e così Patrick

prima vista potrebbe sembrare un seguito appena migliorato della prima versione di *FPS: Football*. A prima vista il titolo non si distanzia di molto dalla prima versione, e in fondo non c'erano motivi reali per farlo, poiché era già tutto perfetto, ma alcune chicche meritano una speciale menzione. In primo luogo i giocatori delle squadre hanno i nomi dei veri giocatori impegnati quest'anno nella NFL. Questo significa che se scegliete di giocare con i Dallas Cowboys (anche se il soprannome è stato cambiato per ovvi motivi di copyright) potete tranquillamente aspettarvi un illuminante passaggio di Troy Aikman per il canguro Michael Irwin. Com'era logico aspettarsi le simulazioni delle partite sono state velocizzate, anche su un 25 MHz ogni incontro non dura più di tre minuti scegliendo di giocare azione per azione (certo non è un gran che, ma è sempre meglio dei 7 necessari della prima versione), ma è anche possibile determinare, tramite l'opzione Fast Play, la simulazione di ogni partita in una manciata di secondi, perdendo però tutte le statistiche che sono il sugo di ogni sport americano. La parte che ha subito il maggior numero di variazioni è stata comunque quella relativa alle azioni. Esiste sempre la possibilità di crearsene di proprie, ma in più è stato aggiunto un profilo che permette all'allenatore di chiamare i giochi, che secondo lui sono i più adatti, a seconda delle situazioni, cioè a seconda del fatto che si sia in vantaggio oppure sotto di più di 8 e così via. Un notevole sforzo che va sicuramente premiato. Certo che coloro i quali sono già in possesso della prima versione del titolo in oggetto non saranno forse invogliati ad acquistarlo, ma credo che ogni videogiocatore che ha una passione spropositata per il football non potrà esimersi dal farlo, poiché *FPS: FootballPro* è senza dubbio il miglior gioco del genere in circolazione.

Giorgio Baratto

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STAKAR COMPUTERS

STAKAR POINT

CONFIGURAZIONI : CASE DESKTOP-MINITOWER-BIG TOWER
MOTHER BOARD VESA LOCAL BUS - RAM 4 MB - DRIVE 1.44MB
HD 170/250/340/540MB - VGA CL5422/CL 5428 VESA L.B.
TASTIERA 102 TASTI - MOUSE + TAPPETINO-MS DOS + SOFTWARE.
ASSISTENZA DIRETTA IN SEDE -**PREZZI x 1.000 ESCLUSA IVA 19%**

M/B VESA LOCAL BUS	RAM	HARD DISK	SCHEDA VGA	SOFTWARE	
386DX-40	4MB	170MB	CL5422	MS DOS 5.0 + LOTUS SYMPHONY	1.390
486DX-33	4MB	170MB	CL5422		1.790
486DX-40	4MB	170MB	CL5422		1.840
486DX2-66	4MB	170MB	CL5422		2.170
PENTIUM-60 PCI LOCAL - BUS - 256KC - 8MB					4.890
HARD DISK 250MB					+ 100
HARD DISK 340MB					+ 200
HARD DISK 540MB					+ 750
CONTROLLER HD/FD LOCAL BUS VESA					+ 60
SCHEDA VIDEO LOCAL BUS **CL5428** (TRUE COLOR + WIN ACC)					+ 90
MS DOS 6.0					+ 60
WINDOWS 3.1+LOTUS SMARTSUITE X WINDOWS					+ 200
MONITOR 14" STAKAR/HANTAREX 1024x768x0.28					420
MONITOR 14" STAKAR/HANTAREX 1024x768x0.28 NI					470
MONITOR 14" STAKAR/HANTAREX 1024x768x0.28 NI LR DIG. 20 MEMORIE					540
MONITOR 17" STAKAR/PHILIPS 1280X1024X0.26 NI - DIGITALE					1.640

MONITORS VGA

14" TRUST B/W 1024x0.28	190
14" LARIS 1024x768x0.28 LR	490
14" TATUNG 1024x0.28 LR	490
14" TIMELINE 1024x0.28 NI LR	540
14" TRUST 1024x0.28 NI LR	540
15" LARIS 1280x0.28 NI LR DIGITALE	790
15" NEC SVGA 1024x0.28	690
15" NEC 3FGE 1024x0.28	1.140
15" NEC 4FGE 1024x0.28 NI LR	1.390
17" NEC 5FGE 1024x0.28 LR	1.890
17" ROYAL 1280x0.28 NI	1.340
20" SAMPO 1024x0.31 NI	1.690
20" SONY 1280x0.30 NI LR DIGITALE	3.390
21" NEC 6FG 1280x0.28 NI LR DIG.	3.850

HARD DISKS

105MB ALPS	290
170MB WESTERN DIGITAL	340
210MB SEAGATE/W.D.	390
250MB CONNER/W.D.	440
340MB WESTERN DIGITAL	540
425MB WESTERN DIGITAL	750
CTRL+CACHE PROMISE DC99	220
CTRL+CACHE LONGSHINE	260

SCHEDE VIDEO SVGA

CIRRUS LOGIC CL401 256K	50
CIRRUS LOGIC CL5420 1MB	110
CIRRUS LOGIC CL5422 1MB TC	150
CL5426 1MB>2MB LB WA+TC	190
CL5428 1MB>2MB LB WA+TC	240
OAK 077 1MB	90
S3 1MB WA	240
NCR 1MB>2MB	190
AVGA3 1MB TC	190

DIGITIZER / SCANNER

TAV. GRAFICA ACECAD 12x12	270
TAV. GARFICA ACECAD 18x12	480
HANDY GENIUS B/W	190
HANDY GENIUS COLOR	490
LOGITECH SCANMAN 16.7 MC	650
SCANNER A4 1600DPI COLOR	1.790

M/B - SIMM - MATH CO.

M/B 386DX-40 MHZ 128K	240
M/B 486DX LB 2 SLOTS 128/256KC	190/240
M/B 486DX LB 3 SLOTS 128/256KC	240/290
M/B 486DX-33 64KC	690
M/B 486DX2-50 64KC	790
M/B 486DX2-66 64KC	990
M/B 486DX-33 LB3 128KC ZIF	690
M/B 486DX-40 LB3 128KC ZIF	740
M/B 486DX2-50 LB3 128KC ZIF	840
M/B 486DX2-66 LB3 128KC ZIF	1.090
SIMM 256KB/1MB/4MB	25/90/290
80387 SL-16/33 INTEL	150
80387 DX-16/40 INTEL	150

NOTEBOOK

386SX40 2MB HD 80	1.890
486SLC25 4/8MB HD 80 EPSON	2.590
486SLC25 4/8MB HD 120 S.MATE	2.290
486DX33 4/12MB HD 120 S.MATE	3.490
486DX50 4/12MB HD 120 S.MATE	3.790

MODEM+FAX

2400/9600 + MNP5+VTEL INTERNO	140
2400/9600 + MNP5+VTEL ESTERNO	190
14400 + MNP5+VTEL INTERNO	240
14400 + MNP5+VTEL ESTERNO	290
14400 + MNP5+VTEL POCKET	320

SOFTWARE

COREL DRAW 3.0 + CD	290
COREL SHOW ART DISK	60
DR DOS 6.0	50
FLIGHT SIMULATOR 5.0	100
MS DOS 6.0 UPGRADE	100
MS EXCEL 4.0 X WINDOWS	640
MS PUBLISHER 1.1	150
MS WINDOWS 3.1	190
MS WIN WORD 1.1 (5.25")	150
MS WIN WORD 2.0	640
MS WORKS 2.0	150
OCR RECOGNITA	250
WIN-FAX LITE	50
MS WIDEO FOR WINDOWS	50

CD-ROM

EXTRAVAGANZA (4CD)	150
MICROSOFT CINEMANIA	110
CORSO DI INGLESE IN ITALIANO	75
POWER UTILITIES	50
SUPER ARCADE GAMES	50
TEMPRA ACCESS (PHOTO CD)	50
THE COMPLETE WINDOWS SET	50
THE EDUCATIONAL DISK	50
THE PROGRAMMER DISK	50
THE WORLD OF SOFTWARE (3CD)	150
GREAT CITIES OF THE WORLD VOL. 1	100
GREAT CITIES OF THE WORLD VOL. 2	100
MONKEY ISLAND	75
WING COMMANDER SPECIAL ED.	75
WHERE IN THE WORLD IS C.SD.	75
CLIP ART HEAVEN	50
JAZZ MULTIMEDIA	130
WORLD OF VISION	75
WORLD OF TRAINS	75
TIME TABLE SCIENCE	75
WRATH OF THE DEMON	75
CURSE OF ENCHANTIA	75
BATTLE CHESS	75
ETC.ETC.ETC.	

MULTIMEDIA

SCHEDA ADLIB COMPATIBILE	50
SOUND BLASTER 2 DE LUXE	119
SOUND BLASTER PRO2 DE LUXE	190
SOUND BLASTE (MITSUMI)	190
SOUND BLASTER 16 BASIC/ASP	240/370
SOUND BLASTER MIDI KIT	90
SOUND BLASTER MIDI BOX	100
MIDI BLASTER	340
WAVE BLASTER	340
SB CD DISCOVERY KIT (5CD)	640
SB CD16 PERFORMANCE KIT (4CD)	820
SB CD16 PREMIUM KIT (6CD)	940
LETTORE CD-ROM MITSUMI	340
LETTORE CD-ROM CREATIVE	440
LETTORE CD-ROM CREATIVE	2.290

STAMPANTI

EPSON LX100 - 9A 80C 200cps	310
EPSON LQ100 - 24A 80C 167 cps	370
EPSON FX1170 - 9A 136C 380cps	830
EPSON LQ1070 - 24A 136C 225cps	870
EPSON STYLUS 800 - INKJET 80C I	540
HP DESKJET 510 - 300 Dpi	540
HP DESKJET 500C - 300 Dpi 240 cps	640
HP DESKJET 550C - 300 Dpi 240 cps	1.040
HP DESKJET 1200C - 300 Dpi	1.890
HP LASERJET 4L - 1MB 300 Dpi	1.170
HP LASERJET 4ML- 6MB 300 Dpi PS	1.960
HP LASERJET 4 - 2MB 600 Dpi	2.490
HP LASERJET 4M - 6MB 600 Dpi PS	3.390
MANNESMANN MT81-9A 80C130cps	270
MT82 - 24A 80C 192cps	440
MT83 - 24A 80C 216cps	470
MT84 - 24A 136C 216cps	570
NEC P22Q - 24A 80C 192cps	520
NEC P42Q - 24A 80C 216cps (C)	770
NEC P32Q - 24A 136C 192 cps	720
NEC P52Q - 24A 136C 216cps (C)	940
NEC JETMATE 400 - INKJET 180cps	440
STAR SJ144 - 80C 360Dpi COLOR	1.090

C= & GVP POINT

Commodore

AMIGA CD-32	TEL.
AMIGA 1200	590
AMIGA 4000/030 HD120 2MB	TEL.
AMIGA 4000/040 HD120 6MB	TEL.
ESP. MEM. A1200 1>9MB (COPR.)	290
COPR. 68882 (GVP)	340
RAM ZIP 1MB	75
HD 60MB INTERNO A600/A1200	340
HD 130MB INTERNO A600/A1200	490
CTRL HD IDE A500/A500+ ESP>8MB	190
MONITOR 1084S	340
MONITOR 1960	690
HANDY SCANNER COLOR (AGA)	590
GVP HARDCARD 120MB>8MB	1.090
GVP DSS8	140
GVP DSS8 ENANCHED	160
GVP G-LOCK	790
GVP IMPAC VISION 2.0	3.190
OPAL VISION 2.1	1.690
OPAL VISION VIDEO PROCESSOR	TEL.
GENLOCK MICROGEN PLUS	250
DCTV PAL	690
VIDEON 4.0 GOLD	310

PC WARE

VIA C. PIRZIO BIROLI, 60/60A
00043 CIAMPINO - ROMA
TEL. 06/791.55.55 - 791.21.21
FAX. 06/791.06.43
ORARIO: DA LUNEDI' A SABATO
9.30-13 / 15.30 - 19.30

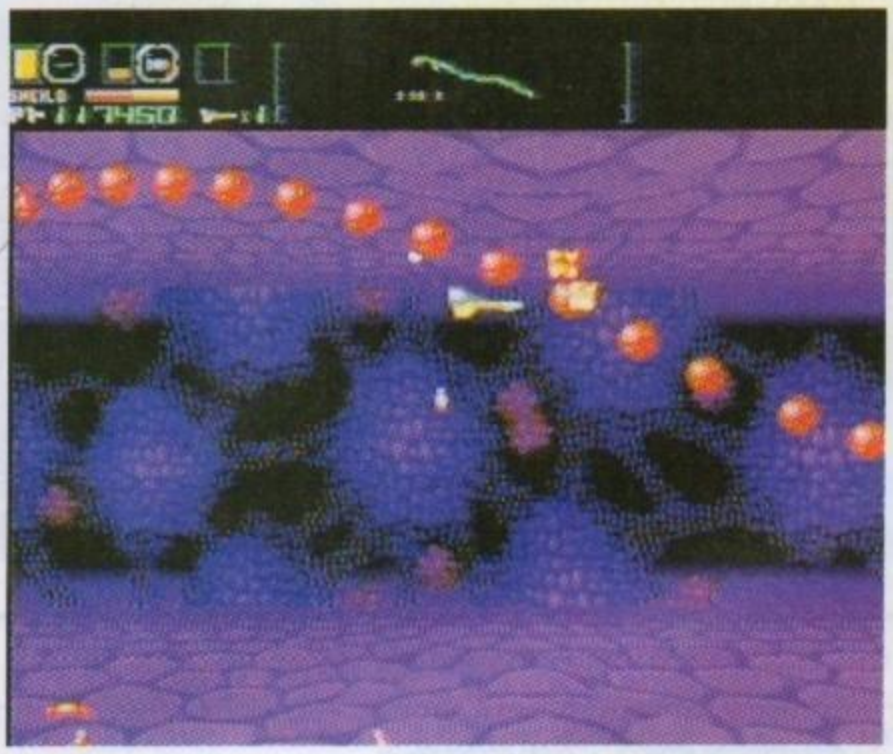
CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO
COMPUTERS MONITORS ACCESSORI
PER ROMA E PROVINCIA
SPEDIZIONE GRATUITA COMPUTERS
IN TUTTA ITALIA
TRAMITE CORRIERE ESPRESSO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OVERKILL

Se siete possessori di un Amiga 1200 sicuramente amate le novità, ma forse fra di voi si nasconde anche qualche giocatore romantico: in questo caso *Overkill* non potrà che piacervi, si tratta, infatti, di un clone del mitico *Defender*.



In alto: la schermata di presentazione. Qui la colonna sonora Heavy Metal è veramente fortissima. Sopra: la vostra astronave sta schizzando a tutta velocità tra i ghiacci del primo livello.
A lato: i corridoi sotterranei del secondo livello hanno una grafica che ricorda l'Alien gigeriano... Anche i nemici, purtroppo!

Genere Sparatutto
Casa Mindscape
Sviluppatore The W. Bunch

- Buona Grafica
- Molti sprite su schermo
- Azione frenetica

- Mancanza di originalità
- A lungo andare diventa ripetitivo

Versione Amiga 1200/4000

Overkill risiede su due dischetti non installabili. I colori e le possibilità di scrolling dell'Amiga vengono sfruttate molto bene, anche se dal sonoro (peraltro ben realizzato), potevamo aspettarci qualche musichetta o effettino in più.
Il gioco non è compatibile con nessun altro tipo di configurazione Amiga. La difficoltà di gioco è abbastanza ben calibrata ma da un computer come il 1200 forse si sarebbe potuto cavare qualche ragno in più: un gioco installabile su più dischi con più scenari e variabili avrebbe goduto di maggiore longevità.

K VOTO

820 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Dunque... i power-up ci sono, una certa varietà di nemici e di mostri pure, la grafica è molto bella, il sonoro essenziale, ma ben realizzato... Che altro manca a uno sparatutto per diventare KGioco? Un sacco di cose! Longevità, coinvolgimento, originalità, innovazione, idee... Tutte cose che mancano a questo titolo Mindscape che, pur rimanendo un gioco abbastanza peculiare (soprattutto per i nostalgici, insisto), non è all'altezza degli sparatutto più belli in circolazione (come *Project-X*), che purtroppo, per la maggior parte, vengono sviluppati per console, non tanto per limitazioni della macchina, quanto per caratteristiche diverse dei vari mercati. Aspettiamo con ansia *Project-X 2* e *Alien Breed 2*, che terranno alta la bandiera del genere su Amiga.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Infatti, quelli di voi che pensavano alla versione Amiga di "Comanche" Maximum Overkill dovranno necessariamente rimanere delusi: si tratta di un puro e semplice sparatutto in classico stile arcade senza nessun elemento particolarmente innovativo... Il concept di gioco è praticamente identico a quello del famoso coin-op, naturalmente riveduto e corretto con bonus e power-up, tanti nemici diversi e, soprattutto, una grafica e un sonoro veramente notevoli. Lo scrolling del pavimento e del soffitto dei "corridoi" in cui vi troverete a combattere è, effettivamente, degno di un Super Nintendo in gran forma, così come l'uso dei colori, sia per gli sfondi che per gli sprite. Sul pavimento dell'area di gioco sono sparsi dei cristalli. Lo scopo dei vostri uomini (che dovrete coprire come air superiority) è quello di far saltare questi cristalli prima che se ne possano cibare gli alieni nemici, diventando così molto più potenti di quanto già non siano. Ogni tanto i soldati richiedono il vostro intervento per rifare il carico di dinamite: dovrete acchiapparli a mezz'aria e riposarli a terra in modo che possano raggiungere il loro obiettivo.

Naturalmente dovrete difendere i vostri uomini dagli alieni, sparando a più non posso: dopo aver distrutto l'ultimo alieno di un'ondata, apparirà sullo schermo quella successiva e così via fino a distruggere tutti i nemici e finire il livello.

Lo scopo del gioco è ripulire tutto il sistema stellare dalle presenze xenomorfe, pianeta per pianeta. Il background e l'ambientazione dei vari livelli cambia di orbita in orbita (un'orbita ospita almeno due o tre pianeti, quindi non è un lavoro facile!...).

Naturalmente, distruggendo i vari alieni potrete raccogliere molti bonus, tra cui quattro o cinque diversi tipi di sparo (doppio, triplo, in tre direzioni diverse, ecc.) e di bombe (che vengono lanciate a distruggere gli obiettivi nemici a terra). La vostra nave, inoltre, ha a sua disposizione un certo quantitativo di energia che può essere utilizzata per degli scudi che vi riparano da colpi e impatti con gli alieni (premendo la barra spaziatrice). Vi consiglio di essere molto parchi (no, non molto giardini, che avete capito) con gli scudi perché diminuiscono a una velocità impressionante. Immancabili i nemici di fine livello, generalmente formati da più sprite, ed enormi (oltre che estremamente pericolosi).

Ma per quanto "rinnovato" nei suoi aspetti esteriori (grafica, sonoro, aggiunta di boss di fine livello e di power-up) si tratta fondamentalmente di una rivisitazione del classico coin-op *Defender*: penso che il 1200 abbia bisogno di titoli un po' più originali e profondi per la sua ludoteca... Ma se vogliamo andare sulle conversioni, che fine hanno fatto *Zaxxon* e *Gyruss*? E *Mad Planets*? E *Side Arms*? Ed *Exerion*?... Ah, saperlo!

Yuri Abietti

Ancora nel secondo livello: il boss del terzo pianeta è un serpentone lungo circa tre schermi!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Commodore

AMIGA 600 ... £ 439.000
AMIGA 1200 ... £ 739.000
AMIGA CD32 ... £ 699.000
MONITOR 1084S ... £ 379.000

STAMPANTI

star E hp HEWLETT PACKARD

STAR LC20 ... £ 359.000
STAR LC100 color ... £ 399.000
STAR LC24-100 ... £ 549.000
HP DESKJET 510 ... £ 652.000
HP DESKJET 500 C ... £ 774.000
HP DESKJET 550 C ... £ 1.260.000

PERSONAL COMPUTER ASSEMBLATI E STAKAR

486/33 DLC, 128K CACHE, CO-PRO
4MB RAM, 170 MB HD, VGA 1MB
FD 1.44MB, TASTIERA, MINITOWER
MONITOR 14" COLORE 1024x768
£ 2.250.000

TELEFONARE PER ALTRE CONFIGURAZIONI PER PROGRAMMI E GIOCHI PC

MULTIMEDIA

SOUND BLASTER PRO2 ... £ 245.000
SOUND BLASTER 16 STAND ... £ 370.000
SOUND BLASTER 16 ASP ... £ 448.000

DRIVE CD-ROM MITSUMI ... £ 399.000

TITOLI CD-ROM

GIOCHI

IRON HELL ... £ 189.500
RETURN OF PHANTOM ... £ 134.500
SECRET OF MONKEY ISLAND ... £ 52.000
SPIRIT OF EXALIBUR ... £ 76.000
STRIKE COMMANDER W/TAT MISSION ... £ 169.000
FLY & DRIVE SPECTACULAR ... £ 114.000
CONAN THE CIMMERIAN ... £ 76.000
LAURA BOW II ... £ 62.000

ADULTI

ASIAN LADIES ... £ 62.000
101 SEX POSITIONS I ... £ 104.000
101 SEX POSITIONS II ... £ 104.000
KAMA SUTRA ... £ 100.000

RICHIEDI CATALOGO COMPLETO

PER ACQUISTI SUPERIORI A 3 PEZZI SCONTO 5%

3 SVILUPPO

MegaByte Informatica s.r.l.

Via XXVIII Luglio, 59 - Borgo M.
47031 Repubblica di San Marino
Tel. e Fax 0549/906768

TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI DI IVA
SI VENDE SOLO AL DETTAGLIO
SPEDIZIONI IN CONTRASSEGNO OVUNQUE

Per informazioni ed ordini
telefonare al 0549 - 901948 - 906768
Prezzi soggetti a variazioni senza preavviso

VV EMME ELETTRONICA

VIA A. CASINI, 43
TEL. E FAX 0578/30830
BBS 0578/30830 - DALLE 21 ALLE 08
53042 CHIANCIANO TERME (SIENA)

VASTO ASSORTIMENTO DI JOYSTICK
UNA VALANGA DI SOFTWARE PER AMIGA E PC
OGNI TIPO DI ACCESSORIO PER COMPUTERS
HARDWARE E SOFTWARE PER PRODUZIONI TELEVISIVE SU AMIGA E PC
STAMPANTI DI TUTTE LE MARCHE

COMMODORE POINT

RIVENDITORE AUTORIZZATO COLBY VIDEO
VENDITE ANCHE PER CORRISPONDENZA
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA
ASSISTENZA HOT - LINE

DISCHI BULK E MARCATI TELEFONARE!!!

ALCUNI PREZZI*

AMIGA 600	394.000
AMIGA 1200	580.000
CD 32	580.000
MONITOR 1084S (ANCHE NERO PER CDTV)	370.000
AMIGA 4000 68040 HD 120 MB	3.300.000
AMIGA 4000 68030 HD 80 MB	2.190.000
MONITOR 1942 PER AMIGA 4000	580.000
MONITOR 1940 PER AMIGA 1200	490.000
PC COMMODORE 486 DX, 33MHZ, 4MB RAM HD 130MB MONITOR COLORE	2.700.000
PER ALTRE CONFIGURAZIONI	TELEFONARE

* I PREZZI SI INTENDONO IVA ESCLUSA

PER TUTTI GLI ARTICOLI NON MENZIONATI TELEFONATECI !!!

NON VI PENTIRETE

VUEMME ELETTRONICA
è UNA SCELTA LOGICA!!!!!!

TecnoShop® by data office s.a.s.
Via Roma, 5/7 - 80040 S. Sebastiano al Vesuvio (NA)
Tel. 081/5743260 Fax 081/5743260

Stampante CITIZEN Swift
240c 24 aghi colore
300cps 360 dpi
L. 680.000

Amiga CD32 L. 699.000
Amiga 1200 L. 690.000

VIDEO DAC18 L. 229.000
262.000 COLORI SU AMIGA 500, 600, 2000

HARD DISK
A600 A1200
85 Mbyte L. 580.000
120 Mbyte L. 699.000
250 Mbyte L. 990.000

Schede Microbotics per Amiga 1200 con coprocessore e clock espandibili con moduli Simm

Interfaccia X-Copy L. 149.000 (copiatore hardware)

Vasto assortimento dischi bulk e marcati Sconti su quantitativi

GVP GLOCK Genlock Semiprof. L. 990.000

Tutti i prezzi si intendono comprensivi di IVA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KRUSTY'S FUN HOUSE

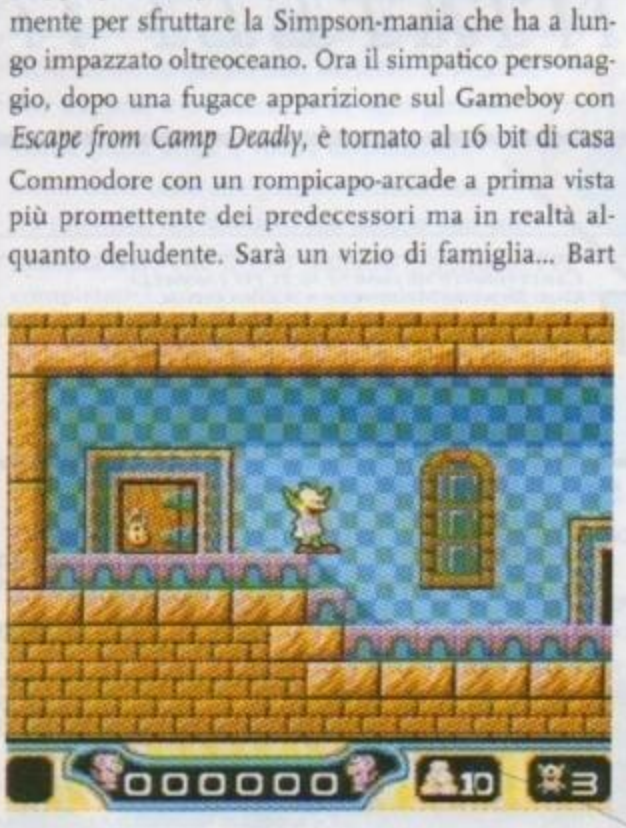
The Simpsons are back! Bart, Lisa e la loro famiglia, non contenti di essere ritornati sui teleschermi sulla frequenza di Italia 1 hanno deciso di concedersi anche una seconda uscita sui vostri monitor attraverso il nuovo gioco targato Virgin.

Bart aveva già saggiato - sia pur senza grande maestria - le doti dell'Amiga un paio d'anni or sono con *Bart against the Space Mutants*, un prodotto senza troppe pretese pubblicato dalla Acclaim probabilmente per sfruttare la Simpson-mania che ha a lungo impazzato oltreoceano. Ora il simpatico personaggio, dopo una fugace apparizione sul Gameboy con *Escape from Camp Deadly*, è tornato al 16 bit di casa Commodore con un rompicapo-arcade a prima vista più promettente dei predecessori ma in realtà alquanto deludente. Sarà un vizio di famiglia... Bart questa volta deve assolutamente aiutare il suo amicone clown Krusty, la cui sterminata casetta è piena all'inverosimile di graziosi topolini, e ha per questo appositamente creato un congegno veramente curioso che stecchisce le bestioline rifilandole una martellata sulla capoccia. Il guaio è che i piccoli roditori, manco a dirlo, non sono molto favorevoli a lasciarsi fare la pelle, per cui si muovono abbastanza stupidamente su e giù per la casa di Krusty.

Questi deve allora cercare di creare loro una via veloce e sicura dalla loro tana al marchingegno dell'improvvisato ingegner Simpson. A questo scopo il simpatico clown deve raccogliere alcuni mattoncini o spostare dei barilotti in modo che i topi non si trovino dinnanzi una salita invalicabile. Lo schema di gioco è, come avete voi stessi potuto constatare, assolutamente semplicissimo, forse un po' troppo per poter presentare una certa difficoltà indispensabile per garantire un po' di longevità o comunque almeno un qualche interesse verso questa nuova etichetta della Virgin. Né rappresentano un ostacolo degno di tale nome i numerosi mostriciattoli sparsi qua e là per i vari livelli, dato che l'unico effetto che sembrano avere su Krusty è quello di fargli comparire per qualche istante un cerchio di stellette sopra la testa. Lo sviluppo di ogni livello risulta alla fin fine davvero lineare, propinando fino alla nausea la sequenza "vai, raccogli il mattoncino, mettilo al posto giusto, raccogli i bonus e le chiavi nascoste". Queste ultime non servono assolutamente a niente, vanno semplicemente raccolte per permettere a Krusty di passare a una successiva area della casa. Né pare essere servita a dare un po' di vivacità, di "verve" all'azione di gioco l'introduzione di piccole innovazioni che si trovano procedendo nel gioco (i barili, che si spostano calciandoli, ed altri elementi di questo tipo), e neppure bastano alcuni particolari carini e ben realizzati (come il balletto che Krusty inscena a tempo di musica quando viene lasciato a lungo inoperoso) a riscattare un prodotto così deludente sotto il punto di vista del coinvolgimento. A favore della Acclaim bisogna comunque ammettere che tecnicamente *Krusty's Fun House* non è poi malaccio, avvalendosi di un piacevole sonoro e di una grafica piuttosto bella, anni luce avanti a quella di *Bart against the Space Mutants*.

Che dire dunque, alla fin della fiera? Provaci ancora Bart, naturalmente!

Simone Bechini



Non sembra poi così difficile dirigere la colonna di roditori verso il mortale marchingegno di Bart.

Una grafica piuttosto bella sembra essere l'unico punto a favore di Krusty's Fun House.

Genere Rompicapo Arcade
Casa Virgin
Sviluppatore Acclaim

- Buona realizzazione tecnica globale
- Lungo da completare (ci sono le password, comunque), ma...

- ... sicuramente non lo completerete: è troooppo scialbo!!!
- Facile, facile, facile...
- Quei musi gialli dei Simpson bastano e avanzano in TV!

Versione Amiga

La Acclaim è molto migliorata tecnicamente dai tempi di *Bart against the Space Mutants*, e si vede! È il sonoro, in particolare, a stupirmi per la qualità delle musichette e per un'ottima digitalizzazione nell'introduzione. La grafica è buona, piuttosto curata anche se non molto varia, ma direi che nel complesso non sono certo grafica e sonoro la causa dei malanni di questo *Krusty's Fun House*. Un'ultima annotazione: questo prodotto della Virgin occupa un solo disco che gira senza problemi su tutte le macchine della serie Amiga.

K VOTO

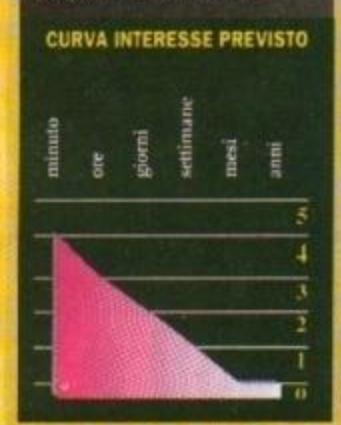
681 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
GI
A
FK

Mi trovo incredibilmente nella situazione di dover parlar male di un prodotto che è troppo giocabile e che, per assurdo, trova proprio in questa sovrabbondanza la causa prima della sua deficienza. Cosa volete che vi dica... *Krusty's Fun House* è dotato di un ottimo metodo di controllo, si gioca bene, non si fanno errori stupidi per colpa dei programmatori ma... è una noia mortale!!! È banalmente facile ed è anche parecchio ripetitivo, per cui pur avendo tutti i numeri per essere un buon gioco risulta in realtà un prodotto discretamente squallido. Insomma, è come se in *Grand Prix* si girasse in pista su dei binari (praticamente come la Williams...), senza poter scegliere traiettorie, punti di frenata, sorpassi, ecc. Il potenziale c'è, ma è stato completamente sprecato in un programma che manca di sale...

CURVA INTERESSE PREVISTO



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NSTALLAZIONE A DOMICILIO IN TORINO
E DINTORNI

MONITOR SUPER VGA A PARTIRE
DA LIT. 410.000
Qualsiasi altra configurazione a richiesta

GARANZIA 1 ANNO
- F.CO NS. SEDE

PC 486/DLC/33

BOX DESKTOP- 4 MB exp. 32 MB - Super VGA 1 MB
HD 130 MB - FLOPPY 3½ - 1,44 - 2 SER. - 1 PAR.
TASTIERA IT. - MOUSE - MS-DOS 6.0
L. 1.399.000

PC 486 DX/33 INTEL VESA LOCAL BUS

BOX DESKTOP - 4 MB exp. 32 MB - Super VGA 1 MB
HD 130 MB - FLOPPY 3½ - 1,44 - 2 SER. - 1 PAR.
TASTIERA IT. - MOUSE - MS-DOS 6.0
L. 1.799.000

PC 486 MULTIMEDIA

STESSE CARATTERISTICHE DEL PC 486/DLC/33 PIÚ - BOX
MULTIMEDIA AMPLI 60W CON DUE CASSE INCORPORATE -
CD-ROM MULTISESSIONE CD-PHOTO
SOUND BLASTER PRO-DELUXE CON
SOFTWARE E CD MULTIMEDIA
- ENCICLOPEDIA
L. 1.999.000

COMMODORE A600-A1200 · PERSONAL COMPUTER · SUPER NINTENDO · MEGA DRIVE · GAME BOY · GAME GEAR · NEO GEO · SOFTWARE CD-ROM

FLASH GAMES s.a.s

VIA VALDIERI,12 - 10139 TORINO
TEL. 011/4340289 - FAX. 011/4340289

SI EFFETTUANO VENDITE PER CORRISPONDENZA.
CONSEGNA IN 36 ORE
(TEL. NEL POMERIGGIO)

DA NOI TROVERAI

- TUTTI I MIGLIORI TITOLI PER CONSOLE PC E AMIGA RECENSITI SU QUESTA RIVISTA
- IMPORT DA JAPAN, USA E HONG KONG
- PERMUTA E VENDITA USATO
- NON DIMENTICATE LA COSA PIU IMPORTANTE:

I PREZZI... CONFRONTATELI !!

PREZZI IVA ESCLUSA

Amiga **Db-Line** TV-Gamer

DISTRIBUZIONE NAZIONALE

Db-Line srl V.le Rimembranze, 26/C
21024 BIANDRONNO (VA)
Tel.0332.819104 Fax.0332.767244
VOXonFAX. 767360 BBS 767277-767329

BARALE srl Expert

NOVARA Via Omar, ang. C.so Italia tel.0321/629395
V.le Roma, 13 tel.0321/623665 Fax 0321/611359

SUPER OFFERTE 8 BIT

SCONTO 10% PER L' ACQUISTO DI VIDEOGIOCHI E ACCESSORI A CHI SI PRESENTA CON QUESTO **COUPON:**

BARALE BARALE BARALE

IMAGEN THE COMPUTER
a F.M. International Company

CARATTERISTICHE COMUNI SU TUTTI I MODELLI:
CASE DEKTOP/MINITOWER A SCELTA CON AL. 200 WATT E DISPLAY, FLOPPY DISK DRIVE 1,44 MB, 2 SER. 1 PAR. 1 GAME, TASTIERA 102 T. ITA, MONITOR COLORE 1024*768, MOUSE 3 TASTI, MS-DOS 6.0 & WINDOWS 3.1 ITA.
GARANZIA 12 MESI SU MANODOPERA E PEZZI DI RICAMBIO.

PC IMAGEN:

- PC 386sx-33MHz, HD 170Mb, 1Mb, VGA 256Kb, 3 giochi a scelta £. 1.760.000
- PC 386DX-40MHz, HD 170Mb, 4Mb, SVGA 1Mb Win Acc., 3 giochi a scelta £. 2.196.000
- PC 486DLC-33MHz, HD 170Mb, 4Mb, SVGA 1Mb Win. Acc. 5 giochi a scelta £. 2.420.000
- PC 486DLC-40MHz, HD 170Mb, 4Mb, SVGA 1Mb Win. Acc., 5 giochi a scelta £. 2.450.000
- PC 486DX-33MHz VLB, HD 170Mb, 4Mb, SVGA 1Mb Win. Acc., 7 giochi a scelta £. 2.810.000
- PC 486DX-50MHz VLB, HD 250Mb, 4Mb, SVGA 1Mb Win. Acc., 10 giochi a scelta £. 3.295.000
- PC 486DX2-66MHz VLB, HD 340Mb, 4Mb, SVGA 1Mb Win. Acc., 10 giochi a scelta £. 3.576.000
- PC 486DX-33MHz VLB, HD 340Mb, 4Mb, SVGA 1Mb VBL W. A. exp. 2Mb, 10 giochi a scelta £. 3.235.000
- PC 486DX-50MHz VLB, HD 420Mb, 4Mb, SVGA 1MbVLB S3 W. A. exp. 2Mb 10 giochi a scelta £. 3.983.000
- FLOPPY DISK BULK 3,5" 1,44Mb (min. 100Pz.) £. 1.000

(*) LE SCHEDE VLB HANNO TUTTE 2 SLOT VLB+CONTROLLER VESA LOCAL BUS 32 BIT.
N.B. I GIOCHI IN OMAGGIO NON SONO DI PUBBLICO DOMINIO & SONO TUTTI ORIGINALI CON ISTRUZIONI IN ITALIANO.

TEL. PER CONGFIGURAZIONI DIVERSE, PREZZI VALIDI SINOI AD ESAURIMENTO SCORTE, SE NON SI DESIDERANO I GIOCHI CON IL PC TOGLIERE L. 15.000 CAD.
OMAGGIO CON I PC L'ANTIVIRUS

STAMPANTI
Epson, Nec, Texas Instruments, HP, Seikosha
A PREZZI ECCEZIONALI.
(solo con l'acquisto del PC Stampante Bubble INK-JET NEC JM400 L. 350.000)

PRODOTTI CREATIVE
(SOLO CON L'ACQUISTO DEL PC CD-ROM MITSUMI COMPATIBILE: CD-AUDIO E PHOTOKODAK+SOUND BLASTER PRO DELUXE L. 585.000 E/O 50 FLOPPY DISK PIENI DI SOTWARE SHAREWARE/PD L.90.000)
GIOCHI PER: PC, AMIGA, ATARI, COMMODORE, MAX, AMSTRAD A PARTIRE DA £. 9.500.
GIOCHI PER: MEGADRIVE, NINTENDO, GAMEGEAR, GAMEBOY.

SUI NOSTRI PREZZI È GIÀ INCLUSA L'IVA DI LEGGE
Spedizioni in tutta Italia. Telefax 02-92150664

IMAGEN Italiana S.r.l.
Sede Commerciale: VIA BERTARINI, 24 CARUGATE MILANO TEL. & FAX 02/92150664

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

QWAK

Genere Piattaforme
Casa Team 17
Sviluppatore Interno

- Ottima giocabilità
- Divertenti e vari i bonus ottenibili
- Buona grafica
- Musica intrigante

- Concetto del gioco non originale

Versione Amiga

Il Team 17 è riuscito a creare un gioco davvero bello, pensando a tutto. Basta dire che ci sono ben 10 tipi diversi di musica che cambiano a seconda delle situazioni e di quello che sta succedendo sullo schermo. 50 Hz di aggiornamento del frame e altri particolari notevoli, soprattutto per un "budget game", il tutto piazzato su un solo dischetto.
Richiede un mega di memoria per funzionare e lavora perfettamente su tutte le versioni.

K VOTO

900 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Qwak è davvero un bel gioco con un'ottima grafica e un'incredibile giocabilità. L'originalità non è il suo forte ma questo non influirà minimamente sul divertimento che proverete giocandolo. Gli sprite sono piccoli ma ben disegnati, belli sono anche gli scenari dei vari mondi. È sicuramente un buon prodotto, se si considera anche il rapporto qualità/prezzo.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Ecco a voi un piattaforme veramente eccezionale la cui giocabilità vi sorprenderà! Impugnate quindi il vostro joystick e guidate il vostro papero attraverso 80 livelli di puro divertimento. Il Team 17 torna a colpire in zona budget!

Ebbene sì, ho parlato di un papero ed è infatti un simpatico palmipede il protagonista di questo gioco. I pazzi programmatori del Team 17 sono riusciti a creare un gioco a piattaforme incredibilmente divertente, la cui giocabilità è pari a titoli come *Superfrog* e *Rodland*. Il concetto del gioco non ha niente di innovativo e originale ma state certi che una volta iniziato passerà parecchio tempo prima che ve ne stufiate. La storia: questa è l'avventura di due paperi e del loro viaggio attraverso 8 mondi differenti, con un totale di 80 livelli, da completare evitando i terribili mostri che li infestano e che faranno di tutto per ostacolarvi. Come se questo non bastasse, vi sono anche trappole e trabocchetti di ogni genere. Come unica arma a vostra disposizione avrete delle uova che potrete lanciare contro i nemici, uccidendoli: ma usatele con parsimonia dato che il loro numero è limitato. Per completare i vari livelli è necessario raccogliere tutte le chiavi presenti nello schermo, facendo in modo che la porta incantata si apra permettendovi di passare al livello successivo. Sono presenti anche dei frutti che, oltre a darvi punti, vi serviranno a ogni fine stage per rifornirvi di uova. Potrete fare punti anche raccogliendo una serie di diamanti colorati (vi ricordate *Bobble Bubble*?), oppure completare il livello senza uccidere nessun nemico presente nello schermo: questo vi farà guadagnare un "peaceful bonus" e farà sì che i frutti raccolti valgano doppio al conteggio per la ricarica delle uova.

Esiste inoltre una miriade di bonus, presenti sotto forma di pozioni: alcune faranno apparire sulla testa del vostro papero un cappellino con elica permettendogli di volare, altre vi forniranno un'armatura protettiva (ne potrete usare più di una contemporaneamente sfruttando fino a 4 "punti protezione"); l'effetto dell'armatura è carino e viene visualizzato prima con un'armatura molto semplice, quindi sempre più complessa man mano che il numero delle pozioni ingerite aumenta, oppure avrete invulnerabilità, super velocità, super uova al cioccolato (che, quando colpiscono il nemico, oltre a eliminarlo lasciano cadere la sorpresa che può essere sia un bonus positivo che negativo). Altro fattore che complica il gioco è che dovrete terminare i livelli in fretta, in quanto il tempo a vostra disposizione è limitato e quando scade cominciano a piovere dall'alto mine di tutte le dimensioni, per nulla facili da evitare: il contatto con esse diminuisce di un punto la vostra armatura (se l'avete). Esiste anche una pioggia benefica di fruttoni enormi che si attiva a volte mentre giocate (approfittatene cercando di prenderne il più possibile non tanto per i punti ma per le uova). Potrete giocare in due contemporaneamente nello stesso schermo (ricordate: 2 paperi sono meglio di uno). Una cosa importante da fare è collaborare, tenendo presente che le super uova possono stordirvi se vi colpite a vicenda. Ogni mondo ha il suo inmancabile guardiano di fine livello e in questo gioco sono davvero tosti da superare e vi faranno penare non poco. Tuttavia quello che qui ho descritto è solo una minima parte di ciò che troverete in *Qwak*. Posso dirvi solo che da quando l'ho preso per recensirlo quasi non gioco ad altro, mi sento quindi di consigliarlo a tutti gli appassionati di giochi a piattaforme e non.

Mario Maron

I fondali del gioco ricordano da vicino quelli del vecchio gioco *Solomon's Key*. Tutto è "carino" i bonus sono eccessivamente rotondi e colorati e il design dei vari livelli aumenta la giocabilità del prodotto.

Un livello ricco di bonus che ci farà dannare per riuscire a raccoglierli tutti. Un po' di pazienza potrebbe bastare.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IMPORT/EXPORT/DISTRIBUTION

PERFORMANCE BY G.P.

VIA 4 NOVEMBRE 34 (interno) - 20092 CINISELLO B. (MILANO)
TEL. 02 / 6128240 - 02 / 66016401 FAX 02 / 66012023

SCONTI PER RIVENDITORI CASH & CARRY

CONFIGURAZIONI PERSONAL COMPUTER

NON PERDERE L'OCCASIONE!!

ORDINA SUBITO IL TUO PC A PREZZO SCONTATISSIMO!!!

A PARTIRE DA L. 900.000 IVA INCLUSA

286 - 386 - 486 CONFIGURAZIONE A VOSTRA RICHIESTA

PAGAMENTI RATEALI

a partire da **L. 60.000** al mese

VASTA GAMMA ACCESSORI PER PC

COMMODORE AMIGA E ACCESSORI

Articolo	Prezzo (IVA inclusa)
AMIGA 1200	**L. 760.000**
AMIGA 1200 CON HARD DISK	TELEFONARE
AMIGA 600	L. 530.000
AMIGA 600 CON HARD DISK 40 MB	**L. 820.000**
MONITOR COLORE PER AMIGA	L. 450.000
CDTV COMMODORE	L. 849.000
AMIGA 2000 2.0	L. 1.200.000
MODULATORE AMIGA	L. 49.000
ESPANSIONE 512K C/CLOCK AMIGA	L. 65.000
ESPANSIONE I MB AMIGA 600	L. 119.000
ESPANSIONE I.5 MB AMIGA 500	L. 179.000
DRIVE ESTERNO AMIGA	L. 140.000
HARD DISK AMIGA 20MB / 40MB da	L. 690.000
MODEM AMIGA da	L. 275.000
SCANNER AMIGA	L. 350.000
DIGITALIZZATORE AMIGA	TELEFONARE
VIDEOGENLOCK	L. 450.000
INTERFACCIA MIDI AMIGA	L. 35.000
KICKSTART I.3 AMIGA 500	L. 69.000
KICKSTART I.3 AMIGA 600	L. 79.000
KICKSTART 2.0	L. 89.000
MOUSE AMIGA / OTTICO	L. 85.000
ALIMENTATORE AMIGA POTENZIATO	L. 89.000
COPRICOMPUTER AMIGA 600	L. 15.000
KIT 4 JOYSTICK AMIGA	L. 25.000
MOUSE SELECTOR (DEVIATORE JOYSTICK / MOUSE)	L. 29.000
BOOT DFI (SCAMBIA DRIVE I/0 AMIGA)	L. 19.000
TURBO PEDAL (PEDALIERA SIMULATION)	L. 39.000
DISCHI 3"½ DF - DD E 5"¼ DF - DD da	L. 1.000
GIOCHI E PROGRAMMI da	L. 10.000

SONO ANCORA DISPONIBILI TUTTI GLI ACCESSORI, GIOCHI, PROGRAMMI E PERIFERICHE PER COMMODORE 64 - 128

RIPARAZIONI COMPUTER COMMODORE - AMIGA - PC - CONSOLE GAMES

MAGNIFICA OFFERTA

n° 70 GIOCHI PER CBM 64

L. 25.000

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

PER I VOSTRI ORDINI TELEFONATE AI NUMERI:
02/6128240 - 02/66016401
OPPURE SCRIVETE AL NOSTRO INDIRIZZO: SIAMO APERTI
DAL LUNEDI AL VENERDI DALLE 09.00/12.30 E DALLE 14.00/18.30
SABATO MATTINA 09.00/13.30
SABATO POMERIGGIO CHIUSO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MAD DOG MC CREE

Laggiù nell'Arizona, terra di sogni e di chimere, ci sta Mad Dog che tuona e nessun si fa vedere. Finalmente è arrivato il primo titolo arcade su CD-ROM, convertito direttamente da un coin-op; purtroppo non è tutto piombo quel che luccica.

Ecco il simpatico becchino del paese. Lo vedrete fin troppo spesso prima di finire il gioco.

Il vostro avversario ha fatto proprio un bel volo! Come potete vedere, la grafica è un po' sgranata.

Mad Dog McCree nasce come laser coin-op, un vero e proprio cortometraggio interattivo su LaserDisk che, indiani a parte, riprende tutti gli elementi canonici del genere western. Una vistosa pistolona collegata con un cavo allo chassis serve ad abbattere i nemici (e talvolta anche gli amici), secondo uno schema molto sfruttato ma reso più appetibile e coinvolgente dal fatto che il giocatore fa parte del film a tutti gli effetti. Noi siamo "lo straniero" che, giunto in una classica cittadina di frontiera, si trova di fronte a una popolazione terrorizzata dalle scorribande e dalle angherie di Mad Dog McCree, crudele fuorilegge, e della sua banda.

Nelle sale giochi in cui è ancora reperibile *Mad Dog*, non è infrequente assistere ad accesissimi duelli con giocatori esaltati che sparano da sotto una gamba o da dietro la schiena. Il gioco è organizzato in stile "arcade adventure", e oltre a seminare morte tra le file nemiche dovremo completare le locazioni nella sequenza esatta e scegliere le strade più opportune, pena una prematura visita dell'antipaticissimo becchino della città.

L'American Laser Games si sta impegnando in una serie di trasposizioni per le principali piattaforme multimediali, con risultati che saranno inevitabilmente e pesantemente influenzati dalle caratteristiche dei sistemi. Per quanto riguarda la versione CD-ROM MS-DOS, ad esempio, i punti deboli sono il sistema di puntamento e la rappresentazione grafica, ovvero i due aspetti principali del gioco.

La pistola è stata sostituita dal meno fascinoso mouse; un puntatore sullo schermo funge da mirino e ci servirà per abbattere i nemici o per effettuare delle scelte. La grafica, invece, pur vantando una finestra in full motion video (circa il 70% dello schermo occupato), non sempre è nitida e facilmente interpretabile. La tecnica utilizzata, infatti, prevede l'utilizzo della bassa risoluzione con un ulteriore ingrandimento dei pixel in fase di movimento veloce delle immagini, per evitare la perdita di fluidità delle animazioni. Il problema è che si tratta di digitalizzazioni dal LaserDisk originale presente nel coin-op... Talvolta ci troviamo ad affrontare dei nemici appostati dietro a rocce o in un fienile che vengono ridotti a un ammasso inintelligibile di pixel.

Probabilmente la scelta tecnica deriva dal fatto che si è voluta mantenere una buona giocabilità anche su macchine con configurazioni normali, senza quindi richiedere la presenza di lettori CD e schede grafiche ultraveloci come nel caso di *The 7th Guest*. In effetti dopo qualche partita si memorizzano le posizioni dei fuorilegge nelle varie locazioni e si riescono a interpretare i movimenti sospetti procedendo speditamente nella pseudo avventura. Purtroppo, grazie alla precisione del mouse è abbastanza difficile sbagliare i colpi e i tempi di reazione richiesti raramente spiazzano il giocatore.

Un gioco divertente, con una longevità limitata e delle lacune sul lato grafico, in una veste senza dubbio piacevole ma un po' troppo pixelizzata.

Alessandro Cattelan

Genere Avventura arcade
Casa American Laser Games
Sviluppatore FunSation

Giù
- Animazioni fluide ma troppo pixelizzate
- Troppo facile da completare

Su
- Gioco coinvolgente
- Scenari cinematografici
- Sonoro di buon livello

Versione PC

Stranamente, per un titolo multimediale, le specifiche richieste sono "popolari": 386 consigliato, 512 Kb di RAM, VGA, mouse, lettore di CD-ROM con transfer rate di 150 Kb/s ma con tempo medio d'accesso inferiore a 380 ms e SoundBlaster o compatibile al 100%. Di fatto però questa situazione non giova alla qualità della grafica che subisce frequenti deterioramenti dovuti ai pixel mastodontici.

Versione 3DO

Dovrebbe essere uno dei primi titoli a fare la sua comparsa sugli scaffali e nelle vetrine degli importatori paralleli. Qui le limitazioni grafiche dovrebbero scomparire grazie alle incredibili capacità della macchina. Qualche dubbio potrebbe venire sulla manovrabilità del mirino con il joypad ma, se qualcuno studierà una light gun come quelle che esistono per la stragrande maggioranza delle console, il titolo potrebbe divenire un "must".

K VOTO

817 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Passi per il mirino gestito dal mouse ma la grafica a pixeloni è una limitazione abbastanza pesante. Davvero un peccato perché la conversione è fedelissima e se il gioco dovesse mai fare la sua comparsa in versione MPEG per PC potrebbe guadagnare un centinaio di punti. Certo, l'utilizzo di una pistola eliminerebbe anche l'eccessiva facilità di alcuni passaggi e accrescerebbe il fascino complessivo del titolo. Insomma bellino ma si poteva senza dubbio fare qualche cosa di più, magari riducendo il possibile bacino di utenza puntando su lettori con transfer rate più elevato. D'altronde si tratta del primo arcade in formato CD-ROM e si sa che difficilmente il pionierismo paga.

CURVA INTERESSE PREVISTO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)

FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:

02 - 33000036 (5 linee r.a.)

CD-ROM

IL PIU VASTO ASSORTIMENTO SOFTWARE CD-ROM PER IL TUO PC

GAMES

CD GAME PACK II L. 99.000
Chessm. 2100, Life and Dead, Gin King, Bey. the Black Hole, Dama, Robot Tank, Backgamm., Puzzle Gall., B.Lee Lives.
COLLECTION GAME 1 L. 99.000
Megafortress, Das Boot, Aces.
COLLECTION GAME 2 L. 69.000
Nam, Prince of Persia.
7th GUEST L. 149.000
AEGIS: guardian of Fleet L. 199.000
BATTLE CHESS L. 89.000
CHESSMASTER 3000 L. 119.000
DAY of TENTACLE L. 139.000
DESERT STORM L. 119.000
DINOSAUR SAFARI L. 159.000
DON QUIXOTE L. 99.000
F117A/F15-II +scenari L. 119.000
GIGAGAMES L. 89.000
GUNSHIP 2000 +scenari L. 109.000
JUKE-BOX (3 GIOCHI) L. 99.000
JUTLAND L. 169.000
KING QUEST VI L. 119.000
LEADERBOARD COLLECT. L. 89.000
LOOM L. 99.000
MAD DOG Mc CREE L. 149.000
MANTIS FIGHTER L. 129.000
OLDIES BUT GOODIES I. 49.000
RETURN TO ZORK L. 149.000
SECRET OF THE LUFTWAFE L. 99.000
SHERLOCK HOLMES DET. L. 89.000
STELLAR (7 GAMES) L. 89.000
ULTIMA UNDERWORLD + WING COMMANDER 2 L. 199.000
WHAT OF THE DEMON L. 69.000
WHERE IN THE WORLD IS CARMEN IN S. DIEGO ? L. 59.000
WING COMMANDER + SECRET MISSION L. 99.000

EDUCAZIONALI

ARTHUR TEACH. TROUBLES L. 69.000
Educational inglese. 5-10 anni
BARNEYB GOES TO SPACE. L. 69.000
Centinaia di foto/audio della terra
CORSO D'INGLESE L. 149.000
30 lezioni tutte in Italiano
DICTIONARY FOR CHILDREN L. 119.000
Dizionario inglese con pronuncia
DINOSAUR DISCOVERY L. 169.000
150 specie di animali preistorici descritti
DINOSAUR ENCICLOPEDIA L. 169.000
Enciclopedia sul mondo preistorico
DISTANT SUNS L. 289.000
ENCICLOP. GROLLERS 1.0 L. 189.000
21 vol. con fotocolors. Windows
GREAT CITY of the WORLD 2 L. 99.000
Berlino,Roma,Chicago, New York ecc.
LANGUAGES of the WORLD L. 139.000
Traduttore multilingue
NATIONAL GEOGRAPHIC M. L. 99.000
Foto,animazioni e sonoro di mammif.
SOLAR SYSTEM OUR L. 99.000
Paneti,stelle ecc. del nostro sistema solare
TALKING SCHOOLHOUISE L. 69.000
5 educational per bambini. In inglese
TOOLWORKS REF. LIBRARY L. 49.000
Dizionario Westber, definizioni, altro

UTILITY

1001 UTILITIES L. 49.000
Per tutti gli usi e gusti
ADVENTURES IN HEAVEN L. 49.000
Centinaia di giochi di tutti i tipi dal puzzle a Tetris e molto dipiù
ARCHITECTURAL CD Telefonare
Utility e oggetti per utilizzatiri CAD
BUSINESS MASTER L. 89.000
Un vero ufficio, con stampa etichette
COREL ART SHOW 3 L. 119.000
Raccolta immagini Desk Top con libro
EUROPEAN MONARCH Telefonare
Tutto sui re che governarono l'Europa
GIFS GALORE L. 49.000
Centinaia di immagini per tutti
GUINNESS BOOK L. 79.000
Oltre 6000 record dal Guinness prim.
KODAK PHOTO CD L. 59.000
Trasforma il tuo CD-ROM in Photo CD
LIGHTING CD L. 199.000
Aumenta le prestaz. del CD del 1000%
MEGAMEDIA L. 59.000
Centinaia di immagini per ogni tipo di presentation
MOTHER EARTH II L. 79.000
Immagini di terra e natura. Windows
MS CINEMANIA L. 199.000
La più completa enciclopedia del cinema con grafica, animaz. e sonoro
MULTIMEDIA L. 79.000
13.000 files di grafica per PC-Amiga
NORTH AMERICAN INDIAN L. 119.000
Storia degli indiani con foto d'epoca
PHOENIX SHAREWARE L. 49.000
Centinaia dei più utili titoli e popolary utilities, con UN-ZIP
PUBLISHER PARADISE L. 89.000
Immagini, clips, 550 CDR files, fonts, PCX, TIF, e molto di più!!!
SHAREWARE AVALANCE L. 119.000
Pubblico dominio categorie varie
SHAREWARE EXPLORER 4 L. 159.000
Set 4 CD raccolta Dos:Wind. dal 1991
SHAREWARE EXTRAVAG. L. 119.000
4 CD per completa raccolta Sharew.
SHAREWARE HEAVEN L. 49.000
Varie utility per vari utilizzi
SHAREWARE II THE MAXX L. 49.000
Nuove utility datate 1993
SHAREWARE STUDIO II L. 69.000
Il più richiesto !!! Numerosissimi programmi per tutti gli usi
SHAREWARE STUDIO III L. 69.000
Terza parte della collezione Shareware
SO MUCH SHAREWARE 2 L. 119.000
Tanto Sharew. non s'era mai visto
SOFTWARE VAULT GOLD L. 59.000
Centinaia di files,programmie utility per Dos/Windows. Aggiornatissimo
SOUND SENSATIONS L. 49.000
Raccolta di files musicali, midi e campioni
TEXTURE HEAVEN L. 169.000
Immagini 24 bit. Eccezionali per sfondi
TOP 2000 SHAREWARE L. 79.000
Le assolute novità Shareware
WILD PIECES L. 69.000
Centinaia di foto/audio della terra
WIN PLATINUM SHAREW. L. 59.000
Il miglior shareware per Windows
WINDOWARE L. 39.000
Raccolta completa Sharew. Windows
WINDOWS SHAREWARE GOLD L. 79.000
Best Utilities aggiornata Shar.Wind.
WORKS FOR WINDOWS L. 129.000
Word Process. per Wind. ora su CD
WORLD ATLAS WINDOWS L. 89.000
Un'atlante meraviglioso per il tuo Pc
WORLD FACBOOK L. 99.000
Oltre 250 città. Mappe e Immagini!
WORLD VIEW L. 79.000
IImmagini spaziali, lunari con sonoro

ADULTS ONLY

101 SEX POSITION 1 L. 149.000
50 POSIZIONI DESCRITTE. VIETATISSIMO!!
101 SEX POSITION 2 L. 149.000
ALTRE 50 POSIZIONI DIMOSTRATE. GRAFICA SUPER
ADULT PALATE VOL. 1 L. 179.000
100 IMMAGINI RUBATE DAL LETTO DELLE BELLISSIME
ADULT REFER LIBRARY L. 79.000
FANTASIE EROTICHE PER TUTTI I GUSTI IN QUESTO SPLENDIDO CD-ROM
AFTER DARK TRILOGY L. 159.000
90 MIN. PER IL FILM PIU SEXY (PER WINDOWS)
ALL BEAUTIES L. 149.000
600 MB DI IMMAGINI E MINI FILMS S-VGA
AMERICAN GIRLS L. 79.000
TUTTE LE RAGAZZE DI PLAY-BOY !
ANIMATED FANTASIES C L. 119.000
COLLECTION DI ANIMAZIONI EROTICHE
ANIMATED FANTASIES I L. 119.000
COLLECTION DI ANIMAZIONI EROTICHE (2°)
ASIAN LADIES L. 79.000
IL TITOLO DICE TUTTO DA SÉ
BANGKOK L. 109.000
STRABILIANTI GIRLS ASIATICHE, SUPERLATIVO !!!
BARE ASSET QTIME L. 199.000
MODELLE IN SPIAGGIA, PISCINA E IN STUDIO
BEST OF VIVID L. 149.000
LE PIU' BELLE IMMAGINI, RAGAZZE COMPRESE
BUSTY BABES L. 59.000
675 MB DI IMMAGINI E SUONI PER SOUNDBLAS
BUSTY BABES VOL. 2 L. 69.000
1000IMMAGINI EDA RIVISTE X ADULTI AMERICANE
DIRTY TALK 1 L. 99.000
38 MINUTI DI FULL MOTION CON 4 RAGAZZE SEXI
ECSTASY HOT PICS L. 99.000
IMMAGINI MOLTO MA MOLTO... PICCANTI
EROTICAFE L. 199.000
ALTA QUAL. IN CARICAM. VELOCE. RAGAZZE NUDE
EROTICAFE QUICKTIME L. 199.000
STUPENDERAGAZZE IN POSIZIONI ECCITANTI
EROTIC ENCOUNTERS L. 79.000
ANIMAZIONI E IMMAGINI PICCANTI
FAO VOL. 1 L. 69.000
TANTISSIME ANIMAZIONI E IMMAGINI HARD
FAO VOL. 2 L. 69.000
IL SEGUITO DEL PRIMO
FAO VOL. 3 L. 69.000
IL TERZO VOLUME PER UNA SPLENDIDA COLLANA
GIFFY GOLD L. 99.000
1.000 IMMAGINI IN VGA E SVGA DELLE RAGAZZE DI SAN DIEGO
GIRL IN VIVID VOL 1 L. 139.000
RAGAZZE, RAGAZZE ED ANCORA RAGAZZE
GIRL IN VIVID VOL 2 L. 139.000
UN'ALTRA STUPENDA RACCOLTA DI IMMAGINI
GIRLS OF J. STEVEN L. 59.000
IL MEGLIO DI PENTHOUSE
HIDDEN OBSESSIONS L. 119.000
UN FILM. STAR: JASMINE LIND, REGISTA: BLAKE P.S. IL COSTUMISTA NON C'E...
HIGH VOLUME NUDES L. 79.000
ANIMAZIONI E IMMAGINI HARD PER WINDOWS
HOUSE OF DREAMS L. 109.000
NELLA CASA DEI SOGNI CON SPLENDIDE PUPE
ISLAND GIRLS L. 59.000
DIRETTAMENTE DALLE SPIAGGE HAWAIANE UNA SUPER RACCOLTA DI SPLENDIDE TOP-GIRLS
KAMASUTRA CD L. 149.000
LA FAMOSA ARTE N QUESTO CD. ALL POSITION!!!
KING DONG L. 139.000
IL PRIMO FILM EROTICO SUL TEMA JURASSIC PARK
LEGEND OF PORN 2 L. 89.000
LE MIGLIORI TOP-GIRLS PER WINDOWS
LOCAL GIRLS L. 59.000
NUOTATRICI SU CD DALLE HAWAII
LOVELY LADIES 2 L. 119.000
400 FOTO HI QUALITY PER CORELDR. E PAGEMAK.
MOVING FANTASIES L. 129.000
BELLE RAGAZZE IN CD SUPER -HARD
MY PRIVATE COL. VOL. 2 L. 99.000
LE PIU BELLE RAGAZZE IN QUESTO CD SUPER!
NEW WAVE HOOKERS L. 129.000
GINGER LYNN DIMOSTRA TUTTA LA SUA ARTE IN QUESTO CALDO FILM
NIGHTWATCH L. 139.000
UN VERO E PROPRIO LUNGOMETRAGGIO HARD
PC PIX VOLUME 3 L. 109.000
COLLEZ. IMMAGINI ALTA RISOLUZ. PER ADULTI
PHOTO GALLERY CD L. 179.000
MAREA DI IMMAGINI CON RAGAZZE SPLENDIDE
PHYSICAL THERAPY L. 49.000
FOTO E ANIMAZ. PER ADULTI. OLTRE 600 MB
PORKWARE L. 139.000
640 MB DI FAVOLOSE IMMAGIN IFORTI
PORKWARE 2 L. 139.000
ALTRI 640 MB DI FAVOLOSE IMMAGIN IFORTI
PRIVATE PICTURE L. 119.000
IMPERDIBILE CD PIENO DI IMMAGINI IN S-VG
RIMFIRE PACIFIC L. 99.000
MINI FILMS ADULT ONLY, SOLO PER WINDOWS
SECRETS L. 199.000
ASHLYN VI SVELA I SUOI SEGRETI PIU RECONDITI

SEX VOL. 1 L. 89.000
UN'INFINITA SERIE DI IMMAGINI DA FAR ARROSSIRE
SEYMORE BUTTS L. 199.000
SEGUILI NELLA LORO PIACEVOLE ESPLORAZIONE!!!
SMUTWARE L. 69.000
ANIMAZIONI, SLIDES, GRAFICA E SUONO INSIEME!
STORM II L. 79.000
UNA TEMPESTA DI RAGAZZE BELLISSIME CON ANIMAZIONE E SONORO!!!
STORM III L. 79.000
ANCORA BELLISSIME RAGAZZE TUTTE PER TE!
THINGS CHANGE 1ST L. 149.000
...E LA TUA PRIMA VOLTA E STATA COSI?
VOLCANO L. 99.000
IMMAGINI CHE PUOI UTILIZZARE CON CORELDRAW
WOMEN OF VENUS L. 79.000
OLTRE 400 FOTO DALLA COLLEZIONE VENUS

TALIA. EVASIONE ORDINI IN 24 ORE. PREZZI IVA COMP

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

The SILVER SEED

Il nostro povero Avatar, ancora installato sull'hard disk di migliaia di fan intento a combattere Guardian & C, deve salvare Serpent Isle da una seconda, mortale minaccia...ci sarà mai riposo per gli eroi. Non crediamo, visto che a Natale dovremo vedercela con Ultima 8. Lord British è inesauribile!

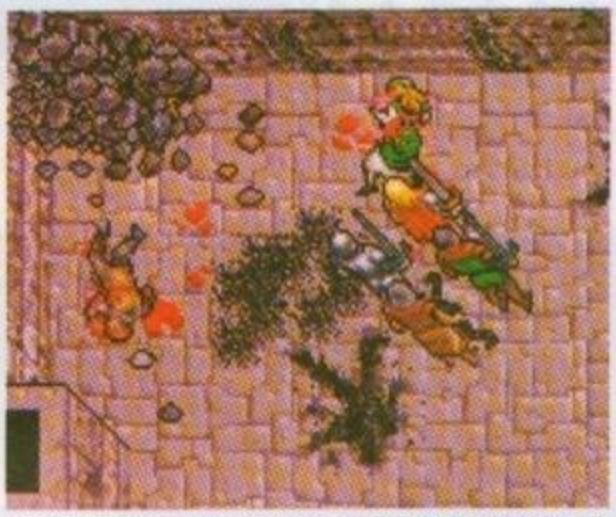
È lo stesso Karnax che ci informa della novità: un singolare amuleto è stato ritrovato dal Bibliotecario dei Monaci, insieme a una criptica pergamena che, come al solito, si è frantumata prima che qualcuno potesse tradurla decentemente. A chi tocca attraversare il Serpent Gate, indossando l'Amuleto magico, saltando nell'ignoto per risolvere questo ennesimo enigma? Installando *Silver Seed*, verrete scaraventati nell'unico avamposto dell'Ordine sopravvissuto alla guerra civile, Seriss, talmente sperduto che i suoi occupanti, ignari della sorte dei loro commilitoni, credono che la guerra sia ancora in atto. Dialogando con i pochi militari presenti nel Castello, scoprirete che, tanto per cambiare, dovrete salvare Serpent Isle e dintorni da una fine orribile, piantando l'unico Silver Seed (seme argentato) rimasto, gelosamente custodito nei sotterranei dello stesso avamposto, per far germogliare un nuovo Tree of Balance.

Non sembra un compito così audace, almeno per chi ha sconfitto Mondain, Minax e altri cattivoni dello stesso stampo...

Purtroppo il Comandante dell'avamposto vi rivela che per arrivare al prezioso seme, dovrete recuperare quattro Orb magici che, ovviamente, sono abilmente nascosti nei pericolosissimi dungeon che circondano le mura della fortificazione. Così dovrete esplorare questi quattro nuovi dungeon, che, tra leve, muri illusori e mostri vari sono davvero una grossa sfida, come lo erano i tre di *Forge of Virtue*: dovrete vedervela con i quattro livelli del labirinto infinito (il trucco c'è, ma è difficile da trovare!), oppure affronterete le legioni di non morti e di ragno-uomini (simili ai Drider di AD&D, NdR) che difendono il perfido Liche Aram-Dol, o ancora risolvere gli indovinelli proposti dal pacifico (almeno lui!) Drago Draxinar. *Silver Seed* sarebbe fin troppo complicato, rispetto alla media dei dungeon "tradizionali" di Serpent Isle, e se non ci fosse la soluzione già inclusa nella confezione, rischierebbe di diventare più difficile dell'avventura principale. Oltre a sfamare la vostra sete di avventura Made in Origin, questo disco espansione aggiunge una serie di oggetti magici che vi renderanno la permanenza su Serpent Isle decisamente più semplice e comoda: ad esempio, d'ora in poi non impazzirete più per cercare nel vostro inventario la chiave necessaria per aprire una certa porta (alla fine di *Ultima 7 Part Two* ne avevo accumulate una cinquantina...) perché ora potrete inserirle in uno speciale portachiavi; oppure potrete trovare l'Helm of Light, che illumina magicamente anche i dungeon più bui; inoltre niente più spese spropositate per i Meagenti magici, se scoprirete dove è nascosto il Ring of Shal, che crea automaticamente tutti i reagenti di cui avrete bisogno! Mitico!

Isstanar è il comandante bionico dell'Avamposto. Vi ricordate del macchinario trovato nel Tempio della Disciplina in *Serpent Isle*?

Il Drago Draxinar, invece di bruciarvi, vi offrirà qualche prezioso


Uno dei quattro dungeon vi porta in un avamposto abbandonato, che ricorda molto le rovine ophidiane di Serpent Isle.

Genere Gdr
Casa Electronic Arts
Sviluppatore Origin

- Quattro nuovi dungeon
- Oggetti Speciali davvero interessanti

- Probabilmente lo finirete in pochi giorni
- Non è come comprare un gioco nuovo

Versione PC

Ovviamente, potrete avventurarvi per i dungeon di *Silver Seed* solo se avete già sull'hard disk *Serpent Isle*. Occupa solo due mega di spazio, mentre le altre specifiche sono le stesse dell'ultimo *Ultima*: un 386 veloce (meglio un 486), equipaggiato di due mega di memoria, mouse, VGA; AdLib, Soundblaster o Roland aggiungono musica e effetti sonori vari.

K VOTO

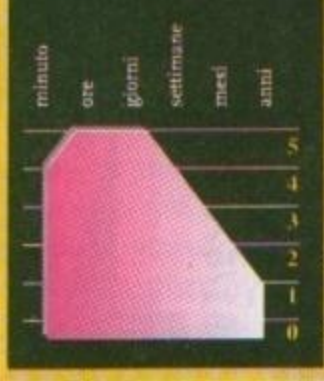
850 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
GI
A
FK

Come per *Ultima 7 - The Black Gate*, la Origin offre ai numerosi clienti-Avatar un disco espansione, che oltre a installare qualche nuovo dungeon, corregge qualche bug e la già notevole interfaccia di gioco. Completare *Silver Seed* è più complicato che esplorare i soliti dungeon di Serpent Isle ma, per fortuna, troverete nella confezione originale mappe e soluzione. Purtroppo, proprio a causa della soluzione, probabilmente pianterete il Silver Seed un po' troppo in fretta. Tuttavia, a differenza di *Forge of Virtue*, questi nuovi dungeon sono abitati da creature tutte da scoprire, dal comandante metallico dell'avamposto al Drago con la mania degli indovinelli. Un ottimo diversivo in attesa di *Ultima 8 - Pagan*!

CURVA INTERESSE PREVISTO



Paolo Paglianti

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GAMMA OFFICE SYSTEM

Hardware & Software AMIGA E PC MS-DOS

Via Sormani 67 Cusano Milanino (milano) Tel. 02/6134913-6198294

PC 386 SX 40 MHz	PC 486 SLC 25 MHz	PC 486 DLC 33 MHz	PC 486 DX 33 MHz	PC 486 DX2 66 MHz
2 MB Ram	2 MB Ram	2 MB Ram	2 MB Ram	2 MB Ram
HD 170 Mb	HD 170 Mb	HD 170 Mb	HD 170 Mb	HD 170 Mb
FFD 3"1/2 1.44 Mb	FFD 3"1/2 1.44 Mb	FFD 3"1/2 1.44 Mb	FFD 3"1/2 1.44 Mb	FFD 3"1/2 1.44 Mb
TASTIERA 102 TASTI	TASTIERA 102 TASTI	TASTIERA 102 TASTI	TASTIERA 102 TASTI	TASTIERA 102 TASTI
Scheda SVGA 1Mb	Scheda SVGA 1Mb	Scheda SVGA 1Mb	Scheda SVGA 1Mb	Scheda SVGA 1Mb
1Seriale 2Parallela game	1Seriale 2Parallela game	1Seriale 2Parallela game	1Seriale 2Parallela game	1Seriale 2Parallela game
Lit.1.200.000	Lit.1.300.000	Lit.1.400.000	Lit.1.890.000	Lit.2.250.000

Monitor Colori SVGA

Philips 14" 1024x768	Lit.	500.000
CTX l.r. 14" 1024x768	Lit.	688.000
Laris 15" 1280x1024	Lit.	850.000
Sony 17" 1024x768	Lit.	640.000
Sony 20" 1280x1024	Lit.	3.700.000

Stampanti jetto

Fujitsu Breeze 100 plus	Lit.	450.000
Fujitsu Breeze 200	Lit.	660.000
Canon BJ 20 portatile	Lit.	680.000
HP Desk Jet 510	Lit.	640.000
HP Desk Jet 500Colore	Lit.	760.000
HP Desk Jet 550Colore	Lit.	1.250.000

TRASFORMIAMO IL VOSTRO VECCHIO 286 IN UN NUOVO 386/486
A PARTIRE DA LIT. 280.000 (scheda madre senza ram)

Inoltre vasto assortimento di: Nastri per stampanti-toner per LASER e Fotocopiatori
Software e Giochi PC-MS-dos Assistenza e Manutenzione Hard & Soft Prezzi IVA inclusa

GIOCO E STRATEGIA sas

Salita Arenella 22/D - Tel -Fax 081/5789319

A NAPOLI IL PRIMO CENTRO SPECIALIZZATO IN GIOCHI CON ORGANIZZAZIONE DI CORSI E TORNEI

GIOCO E STRATEGIA
GAMES CENTRE
COLLECT
CARD

Valida fino al 31 dicembre 1993

OFFERTA VIDEOGIOCHI PER IBM & COMPATIBILI

Dune II (ITA) 70.000	Powermonger 39.900
A.T.A.C 70.000	Space Crusade 40.000
A 320 Airbus (ita) 70.000	Strike Commander 85.000
AShes of empire (ITA) 70.000	The Humans (Ita) 40.000
AV 8B ARR. Assault 70.000	The Magical Candle I 39.900
Carrier strike 60.000	Waxworks 60.000
Comanche Misssion disk 60.000	Inca 80.000
DE Luxe Trivial Pursuit 50.000	M. Jordan 39.900
Dune I (Ita) 60.000	Startrek 25 ann. 39.900
Espana Games'92 40.000	Buzz Aldrin's Inforance Space 39.900
F15 Strike Eagle 3 (Ita) 78.000	Hyper Speed 60.000
Freddy Pharkas 85.000	PGA Tour Golf 39.900
Indiana Jones Atlantis 80.000	Night Shift 39.900
Leemnings II 55.000	Nobots 39.900
Loom 70.000	Car and Driver 39.900
Mantis 80.000	
Heroes 07 357TH 39.900	*TELEFONA PER LE ULTIME NOVITÀ SU CD-ROM*
Harpoon 39.900	

TUTTE LE NOVITÀ PER IBM - AMIGA - MAC

VASTO ASSORTIMENTO DI CONSOLE E ACCESSORI A PREZZI FAVOLOSI!

IMPORTAZIONE DIRETTA DI MODELLINI DA USA E GIAPPONE

NOLEGGIO CARTUCCE MEGADRIVE SUPERFAM / MEGACD / PC ENGINE

PERMUTA DIRETTA C/VENDITA USATO

Convenzioni con club e associazioni

SPEDIZIONI POSTALI E TRAMITE CORRIERE EVASIONE ORDIN ENTRO LE 24 ORE

CHIEDI GRATIS I NOSTRI CATALOGHI

AL SUD IL PIU' GRANDE CENTRO SPECIALIZZATO IN GIOCHI DI RUOLO, DI SOCIETÀ, DI SIMULAZIONE FANTASY E DI FANTASCIENZA, WARGAME, MINIATURE E ACCESSORI

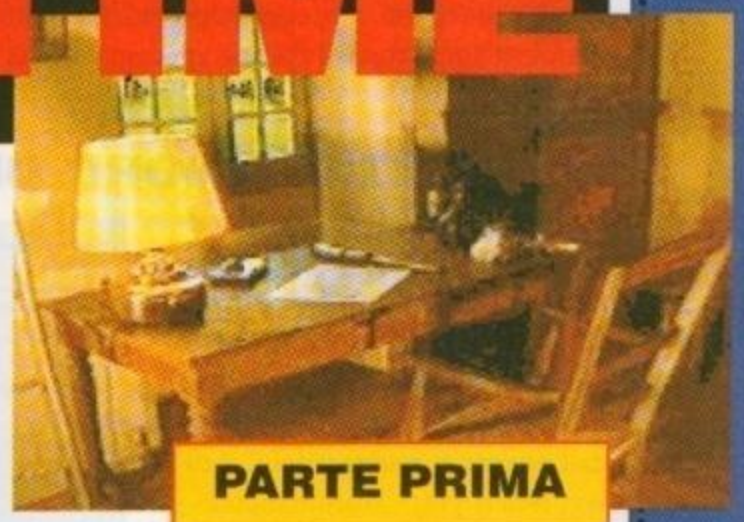
NOVITÀ BOARDGAME	GIOCHI DI RUOLO IN ITALIANO	
Jurassic Park	Lex Arcana	Stormbringer
Mistory Of The World	Dungeons & Dragons	Cyberpunk
Man 'O War	Dylan Dog Nuova dizione	Druid
Doom Of The Eldar	Vampiri	Cthulmu
Army Of Darkness - X-Men Alert	Gurps	e molti altri

NOVITÀ SETTIMANALI DA USA E GIAPPONE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LOST IN TIME



PARTE PRIMA

Kappa pubblica la soluzione dell'avventura temporale della Coktel, che ha minato il sonno di molti lettori. Questo mese troverete la guida per la prima parte, mentre per la seconda dovrete attendere il prossimo numero; nel frattempo ringraziate Cristiano Esposito, il trio Emanuele, Flaviano e Gianlodovico, e il quartetto David, Maria, Maddalena e Valentina Grazzini.

NEL GALEONE (1840)

Inizierete la prima parte di *Lost in Time* nella stiva di un Galeone francese del XIX secolo.

LA STIVA

Esaminate lo sgabello, prendete il **chiodo** piantato sul fondo con la tenaglia, quindi ruotate verso sinistra. Prendete la **lampada** nascosta dietro i barili, girate ancora verso sinistra e illuminate le altre botti: prendete la **spugna**, gettatela nel secchio per inzupparla d'acqua e riprendetela subito. Avvicinatevi ora alla botola con la lampada, in modo da poter scendere nella stiva inferiore. Esaminate la botte e, oliando la pompa di sentina con l'olio di palma, potrete eliminare l'acqua. Giratevi verso destra, esaminate da vicino la catena e raccogliete il **cavatappi**. Risalite nella parte superiore della stiva, staccate il manifesto con la spugna bagnata e togliete il tappo con il cavatappi: incontrerete un altro prigioniero, Yoruba, che vi porgerà un **coltello**, con il quale potrete intaccare il palo e salire verso il pontile.

IL PONTILE

Prendete lo **strofinaccio** dalla vasca per conservare lo zucchero di canna e utilizzatelo per tirare l'anello che pende dal soffitto nella schermata successiva; esaminate la nicchia e prendete il **sapone**, che potrete ridurre in scaglie strofinandolo sul cannone arrugginito. Utilizzate le scaglie di sapone sulla guida della porta e incontrerete Melkior, l'agente temporale più fesso di tutti i tempi, al quale inizierete a raccontare le vostre passate peripezie...

ESPLORANDO IL MANIERO (1992)

Il vostro racconto inizia dal cancello della Villa appena ereditata.

IL CANCELLO

Prendete una **mela** dal cestino che si trova sopra il trattore e offritela al cavallo, in modo da liberarvi la strada. Esaminate il trattore e prendete la **batteria**, il **pacchetto di sigarette** e la **pipetta**. Date un'occhiata al cancello e leggete il messaggio, quindi prendete la **freccetta**, aspirate un po' di acido dalla batteria con la pipetta e utilizzatelo per corrodere il lucchetto.

I GIARDINI

Una volta all'interno della proprietà, dirigetevi verso l'entrata del Maniero: strappate via la **maniglia**, prendete il **ceppo** vicino alla porta e il **ritratto** appeso sopra di essa.

Fate un salto al faro, e prendete la **bottiglia di aceto** e il **barile**, togliendo il tappo con la freccetta; tornate davanti alla porta, fate cadere la chiave inserendo la freccetta nella toppa e fabbricatevi un elettromagnete casalingo arrotolando il filo di ferro attorno alla maniglia e inserendo la bobina appena costruita nella batteria riempita di aceto. Utilizzate questo elettromagnete per attirare e raccogliere la **chiave**, quindi, inserita di nuovo la maniglia nella porta, potrete entrare.

L'INTERNO DELLA CASA

Prima di tutto, prendete l'**estintore** da sopra la cassa, il **remo** dalla nicchia e il **girarrosto** dal caminetto. Aprite poi il cofanetto, prendete il **filo di cuoio**, la **resina**, e riparate il fusibile bruciato con la carta stagnola che si trova dentro il pacchetto di sigarette. Infine posizionate la **sbarra** appoggiata sulla parete sul focolare nel caminetto.

LA CRIPTA SEGRETA

Inserite il ritratto nella cavità

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sullo scalino, quindi premetelo: apparirà un lapide dove dovrete inserire l'età del Capitano Philibert e premere il pulsante a forma di croce per aprire il montacarichi. Entrate, premete il pulsante e arriverete alla classica cripta segreta. Appoggiate per terra la botte, prendete la **bottiglia** e sparate il tappo verso il **flacone** appoggiato sulla trave, in modo da poterlo prendere.

LA FACCIATA NORD DEL FARO

Rompete la finestrella con il girarrosto, e prendete il **tubo di irrigazione**; collegatene un'estremità alla maniglia della porta del faro, e l'altra alla presa della cabina del montacarichi. Azionando dall'esterno il montacarichi, il tubo tirerà la porta, scardinandola.

L'INTERNO DEL FARO

Prendete lo **zoccolo** (è ben mimetizzato tra gli scalini), dentro cui è nascosta la **chiave arrugginita** necessaria per aprire la porta per la cantina: senza scendere, prendete il **frammento di vetro** dalla finestrella.

Salite nella Camera di Riposo, forzate l'armadio con il remo e prendete il **rasoio**; aprendo il cassetto, troverete l'**acido** e un **diario**, che fornisce ulteriori indizi sulla storia del Maniero. Utilizzate il canocchiale per dare un'occhiata ai resti del galeone incagliato tra gli scogli (dovrete cercarlo spostando il mouse) e segnatevi il colore e i simboli dei tre stemmi sulla prua della nave.

Salite in cima al faro, tagliate un **pezzo di tenda** con il rasoio, quindi, spostandola, troverete un flacone di **petrolio**. Scendete fino in cantina, dove si trova la Griglia, e ruotate il volante della canalizzazione.

IL FORZIERE NELLA CRIPTA

Ritornate nella Cripta, esaminate il forziere e selezionate i colori e i simboli (attenzione, perché sono simili ma non uguali!) visti sulla prua del Galeone. Una volta aperto, troverete una frammento di **fibra di vetro** e un altro **diario**. Andate davanti al Pozzo, collegate il tubo al rubinetto e riparate la falla con la fibra di vetro e la resina. Aprite il rubinetto, e prendete il **tappo** quando il pozzo è pieno.

IL VIAGGIO IN BARCA

Tornate alla Griglia, sciogliete le alghe con l'acido, quindi raschiatele con il frammento di vetro. Inserite il girarrosto nel meccanismo appena trovato e liberatelo dalla incrostazioni con l'antiossidante. Azionando il meccanismo, potrete arrivare alla barca semiaffondata: togliete l'acqua con lo zoccolo, tappate il buco prima con la pezza, poi con il tappo. Utilizzate il remo sulla barca per prendere il largo.

LA CAPANNA DEL PESCATORE

Entrate nella capanna, e prendete la **bottiglia con la nave di fiammiferi** e la **bottiglia di nuoc-nam** dal cassone, il **pane**, il **chiodo** e il **fazzoletto** dalla giubba e il **diario** da sotto la sedia. Già che ci siete, spostate la sedia sotto il lampadario e prendetelo utilizzando il chiodo sulla maniglia sul soffitto. Scoprirete che il **lampadario** è costruito con dei **galleggianti**, un'**ancora** e una **candela**. Tornate sulla spiaggia, versate il nouc-nam sul pane e gettatelo sul tetto: un gabbiano farà cadere il **salvagente**, da cui dovrete prendere la **corda** tagliandola con il rasoio.

Unite la corda con l'ancora e lanciate l'uncino appena ottenuto sulla scogliera per poter tornare al Maniero.

DI NUOVO AL MANIERO

Tagliate con il rasoio la parte rigida del tubo, ottenendo un perfetto **manganello**, che dovrete utilizzare per togliere il coperchio del barile che avete lasciato alla Griglia. Entrate in casa, mettete il ceppo, il fazzoletto e il petrolio nel focolare, quindi rompete la bottiglia con la nave e accendete il fiammifero con il raschietto contenuto nel pacchetto di sigarette.

Buttate quindi il fiammifero acceso nel fuoco per accendere un bel fuocherello, e appoggiate poi il barile sulla pedana che si illumina. Mettete la candela nell'orifizio del barile, quindi riempitelo di sabbia utilizzando lo zoccolo.

IL RELITTO MISTERIOSO

Prendete la **tenaglia** appoggiata vicino al palo, mettete sul pavimento vicino alla cassa i galleggianti, e utilizzate il filo di cuoio sul cavo elettrico per creare un ponte. Tagliate ora il cavo di ferro, prendete un po' d'acqua dalla pozzanghera con la pipetta e versatela nel lucchetto; congelatela con l'estintore e poi aprite la cassa rompendo definitivamente il lucchetto con il manganello.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Amiga Db-Line TV-Games

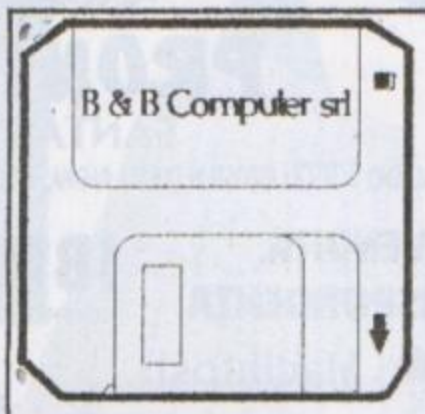
DISTRIBUZIONE NAZIONALE

Db-Line srl V.le Rimembranze, 26/C
21024 BIANDRONNO (VA)
Tel.0332.819104 Fax.0332.767244
VOXonFAX. 767360 BBS 767277 - 767329

SCOTTI giocattoli

Como - Via Bernardino Luini, 5 - Tel. (031) 27.75.88

Vasto assortimento di
CASSETTE GIOCO e JOYSTICK per:
SUPER NINTENDO 16 bit e 8 bit
SEGA MEGA DRIVE 16 bit
GAME GEAR GAME BOY
a prezzi veramenti concorrenziali !!!



RIVENDITORE AUTORIZZATO:
ATHENA-STAR-
-TOSHIBA-CTO
OKI system-CH
product-LEADER

CONSOLE :
MEGADRIVE-
SUPER NES-
AMIGA CD32-
GAMEBOY-
GAMEGEAR.

OFFERTA:
AMIGA CD32 +3 Giochi

LIT.750.000

VENDITA-ASSISTENZA-INSTALLAZIONE.
ULTIME NOVITA NEI GIOCHI PER PC-
AMIGA E CONSOLE
OFFERTE INTERESSANTI SU PERSONAL
COMPUTER ANCHE PER
CORRISPONDENZA. TELEFONATECI!!!!!!
B&B Computer-srl
Via Cadolini N.6, 21013 Gallarate (VA)
Tel.0331/771164 FAX 0331/775348

AMERICAN'S GAMES

I migliori giochi da tutto il mondo !!

VENDITA
CONSULENZA
HARDWARE
& SOFTWARE

TELEFONA !
HOTLINE
011/ 548920

MEGADRIVE	SUPERNES	GAME GEAR	GAMEBOY	LYNX	AMIGA	ATARI ST	PC IBM
CHUCK ROCK 2	UTOPIA	STREET OF RAGE 2	TOP RANK TENNIS	EUROPEAN SOCCER	SYNDICATE	WAR IN THE GULF	FIELDS OF GLORY
STREET FIGHTER 2	JURASSIC PARK	BCCO THE DOLPHIN	GHOSTBUSTER 2	DOUBLE DRAGON	BLOB	ISHAR 2	V FOR VICTORY 3
JUNGLE STRIKE	FINAL FIGHT 2	KRUSTY'SFUNHOUSE	SPEEDBALL 2	EYE OF BEHOLDER	WORLDS OF LEGEND	CHAOS ENGINE	PATRIOT
GOLDEN AXE 3	DUNGEON MASTER	CHUCK ROCK	BATTLESHIP	DESERT STRIKE	F17 CHALLENGE	B-17 FLYING F	DAY OF TENTACLE
JURASSIC PARK	STRIKER	ALIEN 3	TAZ-MANIA	POWER FACTORY	JURASSIC PARK	LEMMINGS 2	PINBALL DREAMS
COOL SPOT	LOST VIKINGS	JURASSIC PARK	GOAL!	ICONNORS TENNIS	GLOBAL GLADIATOR	AV-8B HARRIER A.	SENSIBLE SOCCER
SNOW BROS	MORTAL KOMBAT	TAZ-MANIA	TITUS THE FOX	PIT FIGHTER	LOST VIKINGS	SILENT SERVICE 2	SPACE HULK
FLASHBACK	MARIO COLLECT	HUMANS	ASTERIX	LEMMINGS	JURASSIC PARK	CIVILIZATION	WARLORDS 2
X-MAN	SUPER TETRIS 2	DONALD DUCK	JOE & MAC	SUPER OFF ROAD	SOCCER KID	ZOOL	RETURN TO ZORK
SUPER KICK OFF	SHADOWRUN	CHAKAN	JORDAN VS BIRD	BASEBALL HEROES	TURRICAN 3	ONE STEP BEYOND	WORLDS OF LEGEND
MORTAL COMBAT	NHL STANLEY CUP	SUPER KICK OFF	STAR WARS	GORDO 106	DUNE 2	ANCIENT ART WAR	TORNADO
HARDWARE	**HARDWARE**	**MACINTOSH**	**MACINTOSH**	**MACINTOSH**	**HARDWARE**	**HARDWARE**	**HARDWARE**
MENACER GUN	SUPERSCOPE	FREDDY PHARKAS	INDY 4	CHESS CHAMPION	SCANNER	SCANNER	AUDIO BLASTER
SEGA TAP 4 JOY	UNIVERSAL CONV.	FALCON 3.0	MONKEY ISL. 2	KING QUEST VI	DIGITALIZZATORI	DIGITALIZZATORI	ADLIB SOUND
SEGA CONVERTER	JOYSTICK STEALTH	CIVILIZATION	RED BARON	FERRARI G.PRIX	HARD DISK A500+	HARD DISK-DRIVE	BOX AMPLIFICATI
PRO CDX	SN PROPAD	A-TRAIN	V.FOR VICTORY 3	EIGHT BALL DELUX	JOYSTICKS-MOUSE	JOYSTICKS - MOUSE	JOYSTICKS-MOUSE

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA
MODALITA' DI PAGAMENTO :
Contrassegno + spese postali
Corriere (pagamento anticipato) : Lire 30.000

CartaSi

VENDITA RATEALE A PARTIRE DA LIRE 50.000 MENSILI

PUNTI DI VENDITA

VIA SACCHI 26 10128 TORINO

VIA TRAFORO 34 10053 BUSSOLENO 0122/647233

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PRONTO ?!?! SI GIOCA !!

FANTASTICA INIZIATIVA DELLA BERO!

ORDINANDO ALMENO 3 TITOLI ESPOSTI IN QUESTA PAGINA, VI VERRANNO RECAPITATI TRAMITE CORRIERE ESPRESSO SENZA NESSUN SOVRAPREZZO SUL VALORE DEI VIDEOGIOCHI.

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

AMIGA Macintosh **IBM** COMPATIBILI

Contattateci !

Abbiamo tantissimi titoli non elencati disponibili fino ad esaurimento delle scorte. Per le ultimissime novità che non sono elencate siamo a disposizione per qualsiasi informazione.

BERO

CORRISPONDENZA DIVERTIMENTO ELETTRONICO

SINDYCATE. Controlate la vs. squadra di cyborg gareggiando con altri 8 Sindacati per il controllo di oltre 50 territori.
Software e manuale in italiano.
PC 386 o magg.-DOS 3.3 o magg.-4MB RAM-VGA-580K base libera
PC LIT. 99.900
AMI LIT. 79.900

EYE OF THE BEHOLDER 3. Ultimo capolavoro della serie. Avventure grafica con le possibilità di importare caratteristiche dal 2° episodio. Disponibile anche il construction kit (unlimited adventures).
Manuale in italiano.
PC 386, 486-VGA-20 MHz o magg.-640 base libera
PC LIT. 109.900

GOAL! Diventa Kick Off 3, troppo bello!
Manuale in italiano
Amiga 500, 500+, 600, 1200, 2000, 3000, 1 Mb memoria.
AMI LIT. 69.900
PC LIT. 79.900

DAY OF TENTACLE / MANIAC MANSION 2. Tentacolo viola, l'ultima creazione del Dott. Fred, vuole conquistare il mondo. E solo tu puoi fermarlo.
Manuale e software in italiano.
Minimo 286 raccomandato 386 o magg., 640K EMS, VGA 256 colori, MS-DOS 3.1 o sup.
PC LIT. 119.900

LOST IN TIME PARTS 1 & 2. Stupenda avventura grafica a 256 colori. 13 dischi HD. Ambienti e filmati in diversi paesi e città Francesi.
Manuale e software in italiano.
PC 286-16 MHz o magg.-640 base libera-VGA
PC LIT. 129.900

STRIKE COMMANDER. Grande simulazione di volo volta ad una storia cinematografica avvincente. Disponibile anche il disco per il sonoro delle frasi dei vs. compagni di missione.
Manuale in italiano.
PC 386-33 MHz o magg.-VGA
PC LIT. 129.900

I LOVE SOFTWARE ORIGINALE

AIRBUS A320 - A99,9/P99,9
ABANDONED PLACES 2 - A99,9
AV8B HARRIER ASSAULT - A89,9/P99,9
A TRAIN - A99,9/P99,9/M134,4
A TRAIN Construction Kit - A49,9/P39,9
ACES OVER EUROPE - P129,9
ACES OF THE PACIFIC - P99,9
" " 2° G.M. Data Disk - P59,9
BLADE OF DESTINY - A119,9/P119,9
CAMPAIGN - A79,9/P89,9
CAMPAIGN Mission Disk - A39,9/P49,9
CHAMPIONSHIP MANAGER 93 - A69,9/P79,9
CIVILIZATION - A89,9/P99,9
CLASH OF STEEL - P119,9
COMANCHE MAX. OVERKILL - P119,9
" " Mission Disk - P79,9
CRUSADERS OF THE DARK SAVANT - P159,9
DESERT STRIKE - A69,9
DOG FIGHT - P119,9/A99,9
DUNE 2 - A89,9/P99,9
EMPIRE DELUXE - P129,9
EYE OF THE BEHOLDER 2 - A69,9/P69,9
EYE OF THE BEHOLDER 3 - P109,9
UNLIMITED ADVENTURE Construction Disk - P119,9
FALCON 3.0 - P109,9
FALCON 3.0 Mission Disk - P69,9
F15 STRIKE EAGLE III - P109,9
F1 GRAND PRIX - A79,9/P109,9
FIELD OF GLORY - P129,9
FLASHBACK - A89,9/P109,9
FREDDY PHARKAS Frontier Pharmacist - P119,9
GOAL ! - A69,9/P79,9
GUNSHIP 2000 - A99,9/P89,9
" " Mission Disk - P69,9
INDIANA JONES and the fate of atlantis - A109,9/P109,9
X WING - P129,9
" Imperial Parrouit Data Disk - P79,9

KING'S QUEST 5 - A99,9/P99,9/M134,4
KING'S QUEST 6 - P119,9/M134,4
LITTLE DEVIL - P89,5
LOST IN TIME 1&2 - P129,9
M. MANSION 2 DAY OF TENTACLE - P119,9
MONKEY ISLAND 2 - A109,9/P109,9
PATRIOTS - P109,9
POPULOUS 2 - A79,9/P99,9
PREMIERE MANAGER - P79,9
RETURN OF THE PHANTOM - P129,9
RINGWORLD - P109,9
SENSIBLE SOCCER 92/93 - A69,9/P79,9
SINDYCATE - A79,9/P99,9
SPACE QUEST 1/2/3/4 - P149,9
SPACE QUEST 4 - P99,9
SPACE QUEST 5 - P119,9
STRIKE COMMANDER - P129,9
" " Speech Pack - P79,9
THE MANAGER - A79,9/P79,9
THE DAY OF TENTACLE M.Mansion 2 - P119,9
TORNADO - P99,9
ULTIMA VII - P129,9
ULTIMA VII Serpent Isle - P129,9
" " " Data Disk Silver Seed - P69,9
ULTIMA TRILOGY 2 - P129,9
ULTIMA UNDERWORLD 1 - P129,9
ULTIMA UNDERWORLD 2 - P129,9
V FOR VICTORY 1 - P109,9
V FOR VICTORY 2 - P109,9
V FOR VICTORY 3 - P129,9
V FOR VICTORY 4 - P129,9
VIKINGS Field of Conquest - A79,9/P79,9
WHALE'S VOYAGE - A69,9
WAR IN THE GULF - A89,9/P89,9
WARLORDS 2 - P119,9
WING COMMANDER - A79,9
WING COMMANDER ACCADEMY - P99,9
WING COMMANDER 2 - P99,9
" " Accessory Pack - P59,9
" " Operations Disk - P59,9

NOVITA'

ALFRED THE CHICKEN - A69,9
ALIEN BREED 2 - A79,9/A1200 89,9
AMERICAN GLADIATOR - P79,9/A69,9
BATTLE ISLE 93 - P69,9/A69,9
BEAST LORD - A59,9
BLOB - A59,9
BOB'S BAD DAY - A59,9
BODY BLOWS - P79,9
BODY BLOWS 2 - A79,9/A1200 89,9
COMBAT AIR PATROL - A69,9
DEEP CORE - A59,9
DRACULA - P89,9/A69,9
LANDS OF LORE - P99,9
MIGHT & MAGIC 5 - P129,9
NFL FOOTBALL - P119,9
NHL HOCKEY - P129,9
F117 - A109,9
FALCON 3.0 D.D. MIG 29 - P79,9
GARY GRIGSBY WAR IN RUSSIA - P139,9
GLOBAL GLADIATOR - A159,9
HIRED GUNS - A59,9
JURASSIC PARK - P79,9/A59,9/A1200 69,9
LEGEND OF VALOUR - P109,9/A109,9
PIRATES GOLD - P139,9
POOL - P89,9
PRIME MOVER - A59,9
PRIVATEER - P139,9
SEAL TEAM - P129,9
SIM FARM - P89,9
STREET FIGHTER 2 - P79,9
STRIKE COMMANDER Tactical op. Data Disk - P69,9
YOI JOE - P69,9/A69,9
WALKER - A59,9
WHALE'S VOYAGE - A69,9-A1200 69,9

LEGENDA: A=Amiga /A1200= Amiga 1200/ P=PC / M=Macintosh
I prezzi sono espressi in migliaia di lire - Salvo errori di stampa

TUTTI I NOMI QUI CITATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI. TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA.

Si, inviatemi al più presto i prodotti indicati in questo mio ordine:

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N. CIVICO

C.A.P., CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E N. TELEFONICO

FIRMA (se minorenne quella di un genitore)

DESCRIZIONE	COMPUTER	PREZZO

- ❑ Invio ordinario (1 settimana ca.) 5.000
- ❑ Invio urgente (3/4 giorni ca.) 10.000
- ❑ Corriere espresso (24/36 ore ca.) 20.000

TOTALE LIT.

FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA

- ❑ Pagherò al postino in contrassegno
- ❑ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: BERO di D. Boccolini
- ❑ Allego ricevuta (in originale) del versamento nel Conto Corrente Postale n. 15526064 intestato a BERO

Addebitate l'importo sulla mia: ❑ ❑ VISA ❑ MASTERCARD

DATA NASCITA TITOLARE

BERO

COMPILATE QUESTO COUPON E SPEDITELO AL NOSTRO INDIRIZZO, AL NOSTRO FAX O COMUNICATE I DATI TELEFONICAMENTE 24H. SU 24H. ANCHE ALLA NOSTRA SEGRETERIA TELEFONICA !

FAX } **075/5000.452**

RICEZIONE ORDINI 24 h. SU 24 h. (segreteria telefonica)
UFFICIO: 10 - 13 / 15,30 - 19,30 LUNEDÌ MATTINA CHIUSO

BERO - Via L. Rizzo, 89 - 06128 Perugia

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NIPPON SAFES INC.

Smontare le casseforti non è poi così semplice, specie se sono giapponesi! Lucio Burroni Arezzo Camucia e Antonio Torti ci hanno spedito la soluzione per completare questa avventura made in Italy con tutti e tre i personaggi.

DINO FAGIOLI

Se scegliete Dino "Sucker" Fagioli per completare *Nippon Safes, Inc*, le vostre peripezie inizieranno dal Museo di Tioko: prendete l'estintore, aprite il pannello e premete i pulsanti finché non si apre la porta del Caveau. Salite ed entrate nella camera di massima sicurezza. Aprite tutte le casse quindi prendete la Gioconda, il termometro, la Minestra Zoop e la Statua di Bobo. Aprite la scatola di minestra con la Statua di Bobo e, mangiando i fagioli, potrete disporre di un super colpo alla Braccio di Ferro che dovrete sferrare al Kubo. Tra i resti del Kubo troverete un accendino che potrete accendere con il termometro. Date fuoco alla Gioconda e avvicinate il quadro in fiamme al sensore antincendio sul soffitto.

Dopo l'animata discussione con il direttore del Museo, mettete i sarcofaghi in ordine di altezza (il più basso a sinistra) e alla fine, come c'era da aspettarsi, il nostro Fagioli combinerà il solito disastro.

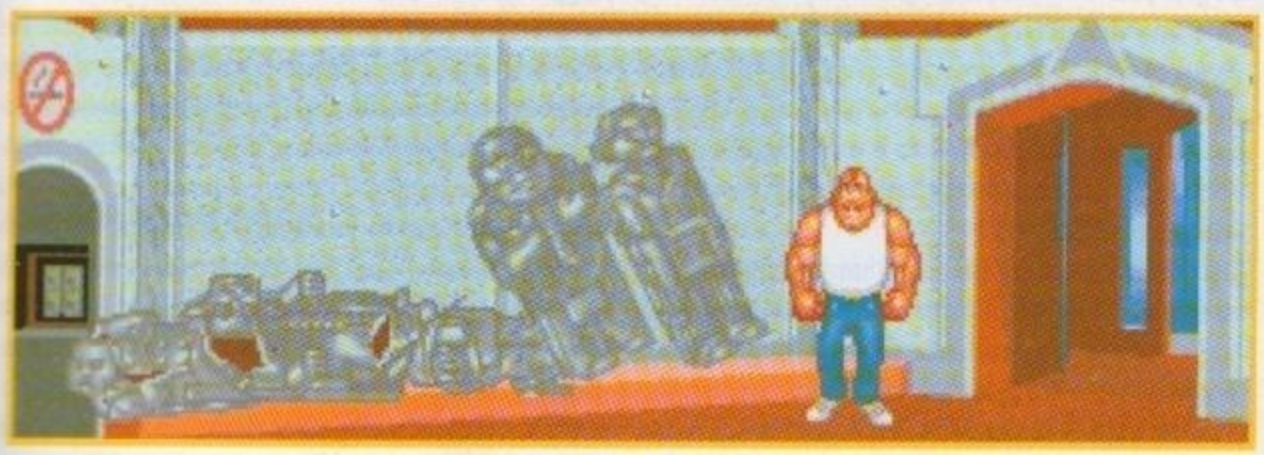
Vi ritroverete in mezzo alla strada senza soldi e disoccupati: parlate con il losco figuro, accettate il "lavoretto" e parlate con il taxista (se non trovate il taxista in questa locazione fate un salto in piazza poi tornate subito qui). Scoprirete che la Torre TV a cui si riferiva il losco figuro è nel quartiere di Kinza.

Andate nel parco e iniziate a girare finché non trovate la fontana funzionante dove, esaminandola con cura, troverete una monetina da 100 Yen. Ritornate in piazza, comprate dal giornalaio un biglietto per Kinza, quindi andate da Chan l'Onesto, aspettate che apra il negozio e barattate l'accendino con la brucola. Entrate nel metrò, timbrate il biglietto e arriverete a Kinza. Una volta riemersi dall'Underground giapponese, entrate nella Torre TV, forzate la porta con la brucola e salite le scale. Parlate con l'aspirante suicida, quindi raccogliete il cappello e la scatola di "roba" che, logicamente, dovrete aprire e annusare.

Dopo aver visto le "lucine", scendete dal tetto, parlate con Donna e accettate di aiutarla; entrate nell'arena, parlate con l'omino del Sumo e scoprirete dove si trova il Dr. Ky. Uscite, tornate (con lo stesso biglietto di prima) a Tioko, andate nella piazza e chiedete l'elemosina con il cappello; quando avrete ricevuto la moneta da 100 Yen, andate davanti al museo e prendete sei volantini, che dovrete leggere. Tornate dal giornalaio e comprate il biglietto per il quartiere di Subu. Raggiungete il parco e cercate il Ristorante Kaizen-Sushi dove, in cambio del volantino-offerta, riceverete dal cuoco una razione omaggio di fagioli.

Andate in metropolitana fino a Subu, mangiate i fagioli (ora disporrete di un altro super pugno) ed entrate nei Bagni Sento (anche il naso vuole la sua parte, NdR) dove dovrete colpire con il super pugno il gong. Parlate quindi con il Dr Ky, uscite e tornate nel quartiere di Kinza, passando per Tioko. Entrate nell'Arena, parlate una seconda volta con l'omino del Sumo e uscite. Scambiate quattro chiacchiere con Dough, rientrate nell'Arena e prendete il biglietto che subito dopo dovrete dare a Dough; questi vi ricompenserà con un biglietto omaggio per il solito ristorante Kaizen-Sushi.

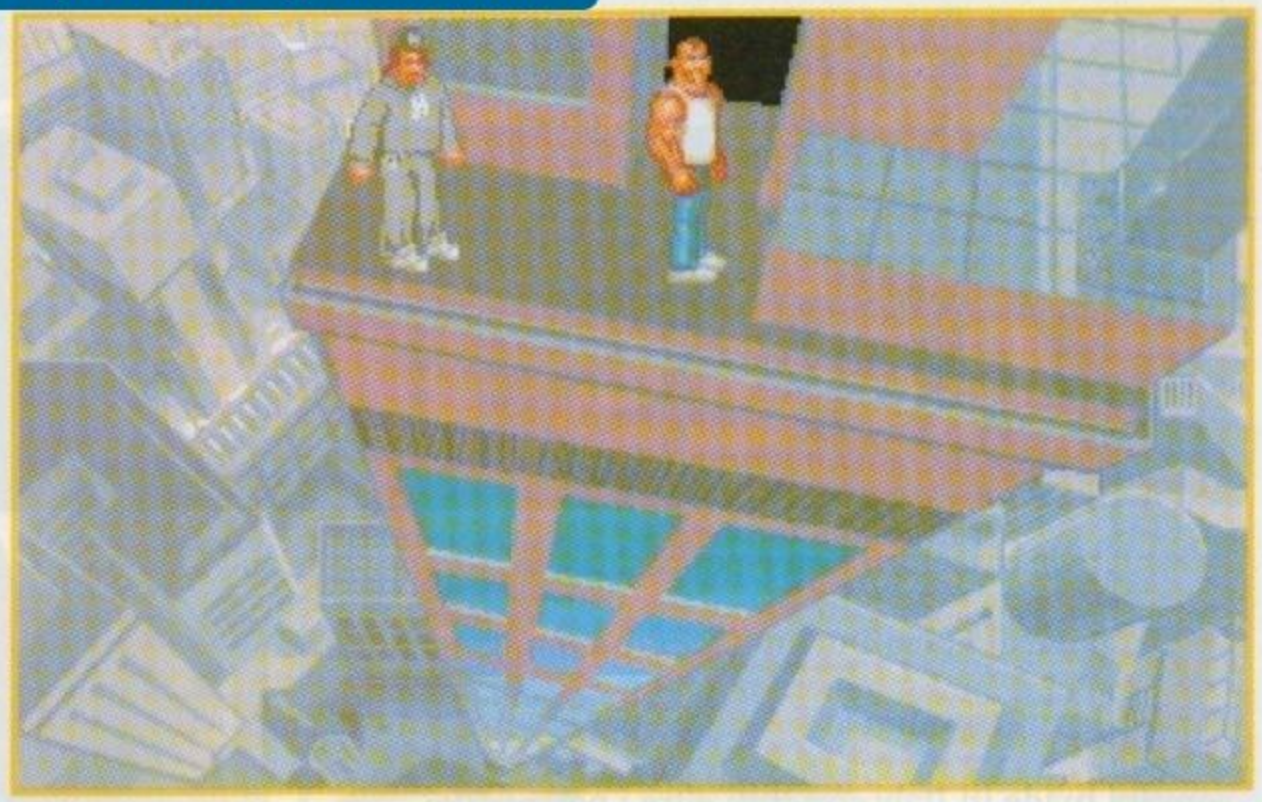
Raggiungete di nuovo questo ristorante e sbafatevi un'altra scatola di fagioli. Ora andate



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

all'Arena per partecipare all'incontro di Sumo e spazzolate con il Super Pugno il campione Futotta.
Uscite e consegnate i soldi vinti a Donna, quindi parlate con il Dr Ky, che vi chiederà di "prendere in prestito" un magnete della Mitsushita Technologies.
Incapaci di rifiutare una simile missione, tornate nella piazza del Museo e parlate nel citofono a sinistra (è proprio la sede della Mitsushita!), dicendo di aver letto l'annuncio per un posto di lavoro.
Entrate nel palazzo e, dopo aver parlato con lo scienziato, verrete sottoposti a un piccolo test: avrete a disposizione diverse risposte per ogni domanda e la sequenza corretta è: terza risposta, terza, terza, prima e quarta.
Verrete quindi assunti e sottoposti all'esperimento, dovrete rispondere a un'altra serie di domande: rispondete con la quarta risposta, la seconda, la terza e di nuovo la seconda.
Sarete portati in una nuova stanza per accertamenti. Aprite il pannello vicino alla porta, staccate il cavo che collega la stampante al PC e collegatelo al pannello. Aprite il porta dischi e cercate quello con il Cobol. Inseritelo nel PC e potrete aprire la porta. Uscite, prendete il vaso dei fiori, aprite il terzo cassetto e prendete il sacchetto che contiene dei semi di fagioli e un finocchio. Entrate nel laboratorio, staccate la grata dalla porta e riempite il vaso con il rubinetto vicino alla sedia. Premendo l'interruttore sopra la porta, azionerete il riduttore: entrate dentro e, una volta ridotti ai minimi termini, entrate nel secondo laboratorio. Seminate i semi di fagioli e annaffiateli con l'acqua contenuta nel vaso, quindi raccogliete il super fagiolo e mangiatelo, in modo da ottenere un ennesimo super pugno.
Uscite, premete il pulsante per azionare il robot e dategliele di santa ragione! Una volta distrutto il robot, potrete prendere il magnete, uscire dal palazzo e...



DOUGH NUTS

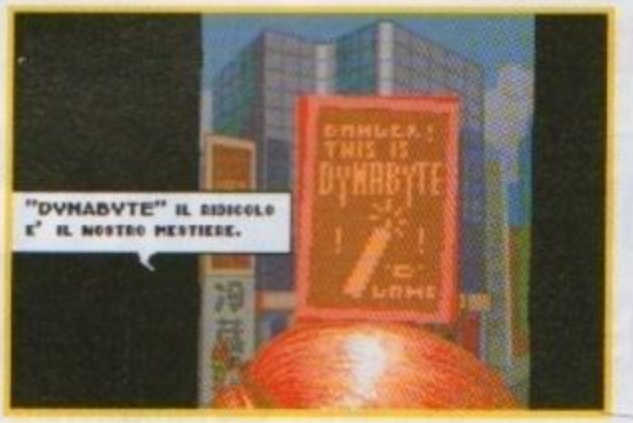
Impersonando Dough "smart" Nuts, l'avventura si fa un po' più tecnica. Usciti dalla prigione leggete la lettera che avete già nell'inventario, quindi incamminatevi sulla tangenziale andando verso sinistra, finché non raggiungete il Last Food. Esaminate il cestino dei rifiuti e prendere la linguetta della lattina, poi tornate sui vostri passi fino alla prigione e continuate a camminare sulla tangenziale verso destra. Arriverete a una solitaria cabina telefonica che potrete utilizzare usando la linguetta della lattina (mi sembra d'averlo già visto questo trucchetto...). Salite sul taxi appena arrivato, esaminate il pupazzetto appeso allo specchietto retrovisore e fate quattro chiacchiere con il taxista sul sumo.
Parlate una seconda volta con il taxista e arriverete a destinazione, dove riceverete un mega-cartone perché non avete i soldi per pagare il passaggio. Entrate nel night Hot Sushi e parlate con l'uomo misterioso dietro la grata a destra, che si rivelerà essere il Dr.Ky.
Accettate la missione affidatavi, scambiate quattro chiacchiere anche con Max & Kos, quindi uscite dal locale, andate davanti al Museo e prendete i soliti sei volantini che dovrete leggere. Andate nella piazza, entrate nel vicolo e aprite la casella postale, dove troverete un telecomando e una lettera che, come al solito, dovrete leggere. Entrate, aprendo la porta della vostra casa con le chiavi già presenti nel vostro inventario, aprite la cassapanca e prendete la chiave inglese, che dovrete utilizzare per smontare la radio riposta nella dispensa. Tornate nella piazza del Museo, parlate con il taxista, quindi scassinate il parchimetro con la fida chiave inglese per prendere una monetina da 100 Yen.
Fate un salto all'Hot Sushi, parlate con Max & Kos (sono proprio i due programmatori!) e chiedetegli notizie sull'Arena di Sumo. Parlate con il barman, comprate un boccale di birra e offritelo al duo per sciogliergli le lingue: scoprirete che l'Arena si trova nel quartiere di Kinza.
Uscite, comprate dal giornalaio un biglietto per Kinza e prendete il metrò. Arrivati alla stazione di destinazione leggete il manifesto appeso al muro, quindi uscite e parlate con Dino Fagioli.
Tornate a Tioko, andate nel Parco e cercate la coppia di Punk seduti su una panchina; mostrategli il volantino del locale Topo Morto e raccogliete il fumetto lasciato cadere dal punk. Tornate dal giornalaio e barattate il fumetto con i soldi necessari per comprare un biglietto per Subu.
Arrivati a Subu, entrate nella Sala del Pachinko: esaminate lo sportello del distributore di palline e ne troverete una. Giocate questa pallina nella macchina accanto all'uomo seduto e continuate a giocare, utilizzando il magnete per guidare la pallina. Scambiate quindi le palline con dei sigari al distributore di palline. Giocate ancora, continuando a barare, e cercate di vincere ancora un pò di palline.
Tornate a Tioko e scambiate da Chan l'Onesto la chiave inglese con il vaso grosso di terracotta.
Ritornate nel Parco ed entrate nel ristorante: parlate con il cuoco e chiedetegli del concorso. Utilizzate le palline rimaste nell'inventario con il vaso di terracotta, in modo da sapere quante palline sono nel vaso (ingegnoso, no?).
Parlate di nuovo con il cuoco a proposito del concorso e, indovinando il numero giusto, vincerete un buono per pranzo gratis. Andate a Kinza, dove vi aspetta Dino, che, in cambio del buono del Ristorante, vi consegnerà il biglietto per l'incontro di Sumo.
È il momento di tornare dal taxista che, in cambio del biglietto per l'incontro di Sumo, vi porterà al Monastero di Saku-Rambo: parlando al citofono, e scoprirete come poter entrare. Tornate a Tioko, dirigetevi verso casa, aprite la casella delle lettere e prendete il pacco che contiene l'esplosivo tanto desiderato.
Entrate in casa, scambiate quattro chiacchiere con Donna e andate all'Hot-Sushi. Parlate con Max & Kos che, in cambio dei sigari, vi spiegheranno come raggiungere il carcere. Andate da Chan l'Onesto e scambiate il vaso con la chiave inglese, scendete nel metrò e, invece di superare la sbarra come al solito, andate a destra finché non trovate un pannello. Apritelo con l'inseparabile chiave inglese e potrete arrivare al sistema fognario. Cercate il piccone e, una volta trovato, andate nella locazione con il muro della prigione, utilizzatelo per fare un buco nel muro. Posizionate l'esplosivo nel muro, allontanatevi e azionate il telecomando. Liberete così una ragazza, che vi consegnerà la chiave richiesta da Donna.
Tornate nel vostro appartamento e, parlando con

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

raccomandazione dell'Imperatore. Davanti al Monastero dite al citofono di avere la lettera di raccomandazione; salite sull'ascensore e arriverete nel piazzale del Monastero. Scambiate quattro chiacchiere con il Monaco, raccogliete le foglie con il bastoncino e, quando avrete finito, entrate nel Monastero. Il Monaco vi porterà al cospetto dell'Anziano, che vi sottoporrà a un test. Rispondete alle sue domande con le frasi "Sette miliardi di anni", "Samurai Rosso" e "Sforzo Minore".

Superata la prova, vi ritroverete in una cella di meditazione. Prendete la stuoia e la ciotola, il lenzuolo e il veleno dalle altre celle e il coltello dalla cucina. Andate nel piazzale più a sud del Monastero, gettate il veleno nella vasca dei pesci e prendete un pesce. Tornate in cucina, buttate il pesce nella pentola per ottenere della colla, che dovrete utilizzare con la stuoia. Andate nel piazzale con i due volatili, mettete per terra la ciotola e la stuoia con la colla e potrete catturarli, imprigionandoli con il sacco che avete già nell'inventario. Entrate nella Sala Buddha, utilizzate i poteri mentali ricevuti dall'Anziano per sollevare e prendere la statua del Buddha; andate di corsa nel piazzale con la vasca dei pesci, tagliate le corde (è il caso di dirlo) con il coltello e, utilizzandole con il lenzuolo, costruirete un paracadute fai-da-te. Salite sul muro, gettatevi nel vuoto, e...



DONNA FATALE

Wow! Avete scelto Donna "Sexy" Fatale! Appena usciti dal penitenziario, parlate con il secondino, incamminatevi lungo la tangenziale e proseguite finché non raggiungete il Last Food. Esaminate gli scaffali dello snack bar abbandonato, e prendete la mostarda. Tornando verso il carcere, prendete il cartello stradale, quindi continuate lungo la strada oltre il carcere, e chiedete un passaggio alla macchina verde utilizzando il cartello stradale.

Una volta arrivati a Tioko, entrate nell'Hot Sushi, e parlate con lo strano individuo e con Max & Kos, utilizzando tutte le frasi possibili.

Uscite dal locale, andate nel vicolo e, esaminando la pigna di rifiuti, troverete una boccetta di costoso profumo. Andate alla Residenza, e leggete il cartello appeso alla porta. Utilizzate il citofono e chiedete notizie riguardo al lavoro.

Andate ora nel Parco: riempite la boccetta di profumo con l'acqua della fontana, comprate due hot-dog senza mostarda dal venditore di panini e portateli all'Hot Sushi. Riempite i due hot dog con la mostarda trovata nel Last Food e regalateli alla coppia Max & Kos, che, in cambio, vi darà 50 Yen.

Andate nella piazza, e chiedete alla geisha della Scuola di Thé; comprate quindi dal giornalaio un biglietto per la stazione di Kinza, e raggiungete questo quartiere via metropolitana. Parlate di nuovo con una geisha e chiedetele il costo del corso. Leggete poi il manifesto appeso all'esterno dell'Arena e scambiate quattro chiacchiere con il muscoloso Dino, ben contento di aiutarvi.

Tornate a Tioko, andate nei Grandi Magazzini e potrete cambiare la boccetta di profumo con 200 Yen; tornate dal giornalaio e prendete la rivista sportiva, che vi rivelerà l'alloggio del campione di Sumo. Comprate un biglietto per Tozaiku, raggiungete questo nuovo quartiere e entrate nell'Hotel Eterno Riposo. Chiedete al portiere di lasciare un messaggio al campione e, dopo averlo scritto, noterete che la casella corrisponde alla stanza n.127. Esaminando poi la penna del portiere, scoprirete il numero telefonico dell'albergo.

Utilizzate la penna con il telefono, chiamate l'Hotel e avvertite il portiere che gli stanno "grattando" il motorino, in modo da avere via libera: utilizzate l'ascensore e bussate alla porta in fondo.

Incontrerete così il grande campione.

Tornate quindi a Kinza, passando per Tioko, dove Dino vi consegnerà i 50.000 Yen vinti nell'incontro di Sumo. Iscrivetevi e frequentate il corso, dando i 50.000 Yen alla Geisha; tornate poi alla Residenza (Tioko) e, parlando al citofono, dite di avere conquistato il diploma.

Entrate nella Residenza e, parlando con il segretario, riceverete le chiavi della casa. Andate nel Salone e bussate alla porta della camera dell'Imperatore, con cui potrete scambiare quattro chiacchiere; aprendo l'armadio troverete la cassaforte.

Tornate all'ingresso e parlate di nuovo con il segretario; uscite, raggiungete il Museo e salite al secondo piano. Tagliate con il seghetto la mano della statua che raffigura l'Imperatore, quindi tornate alla Residenza, aprite la cassaforte con questa mano e prendete l'autografo. Leggetelo, tornate all'ingresso e parlate per la terza volta con il Segretario.

Ritornate ai Grandi Magazzini e leggete l'insegna luminosa: se non è quella del Salone di Bellezza Lucky Look, dovrete entrare nei Magazzini, uscire di nuovo e rileggere l'insegna; dovrete ripetere questo trucchetto finché non leggete l'insegna del Salone di Bellezza!

Andate nel vicolo ed entrate in casa di Dough, con cui dovrete scambiare quattro chiacchiere. Andate quindi dal giornalaio, dove dovrete prendere ed esaminare il poster. Acquistate un biglietto per Subu, entrate nel Lucky Look e parlate con Figaro, l'Estetista, che vi trasformerà nella diva che piace all'Imperatore, raffigurata nel poster appena preso.

Tornate alla Residenza di Tioko dove, bussando alla porta, l'Imperatore vi chiederà di cantare: tornate nell'abitazione di Dough, e prendete il CD Rom dal computer riposto nella dispensa. Andate nei Grandi Magazzini, dove potrete scambiare questo CD Rom con il CD Audio di Susy Young.

Raggiungete Kinza, entrate nella Torre TV e inserite il CD nel Karaoke, in modo da imparare la canzone apprezzata dall'Imperatore.

Tornate nella Residenza, e cantate davanti alla porta dell'Imperatore che vi consegnerà una lettera di raccomandazione. Appena esce l'Imperatore, aprite gli armadi, prendete la bambola e la bomboletta e uscite dalla camera. Gettatevi dalla finestra, quindi tornate a casa di Dough e scambiate la lettera con la chiave. A questo punto basta tornare nella Residenza, prendere la Spada Katana, uscire e...

IL GRAN FINALE

Aprite la porta della cassaforte inserendo nei fori il Magnete, la Spada e il Buddha di Giada: avrete così concluso le avventure dei simpatici protagonisti di *Nippon Safes, Inc!*

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOUNDMAN. ORA IL TUO PC SUPERA IL MURO DEL SUONO!

SOUNDMAN™

Ecco l'effetto stereo che non vedevi l'ora di sentire: **SoundMan 16** trasforma il tuo PC in una workstation multimediale. Ti offre una qualità CD a 16 bit, un campionamento stereo a 44.1 kHz, e le più evolute caratteristiche di una scheda audio all'avanguardia. In più, è facilissima da installare e include dei software eccezionali come l'MCS MusicRack™, l'Icon Hear-It™ Lite ed altri ancora. Gli appassionati di giochi avranno invece divertimento assicurato con **SoundMan Games** e potranno lanciarsi nell'universo dei giochi per Sound Blaster, SB Pro e AdLib con un brillante effetto stereo a 6 watt per canale. Il tutto con una compatibilità assicurata per entrambe le schede e qualità ed assistenza garantite dal nome Logitech. Non aspettare: le SoundMan sono già pronte dal tuo rivenditore .

LOGITECH ITALIA
Tel: 039 605 65 65
Hotline: 039 605 77 80
Fax: 039 605 65 75

LOGITECH SA
Sede Europea
Tel: ++41 21 8699656
Fax: ++41 21 8699717

LOGITECH
The Senseware Company

SENSEWARE PER IL TUO PC

SIAMO I PROFESSIONISTI PIÙ SERI ED AFFIDABILI

A1200 L.699.000
A4000/030-HD120 L.2.399.000
A4000/040-HD120 L.3.849.000

AMIGA CD^{32} L.669.000
2 GAMES + 1 CONTROL PAD INCLUSI

GARANZIA COMMODORE ITALIANA - IVA COMPRESA

MBX 1200 +CLOCK+882/33 MHz	L.565.000
MBX 1230 ACCELERATRICE 40 MHz	L.749.000
HD 60 MB x A1200	L.425.000
VIDEON IV GOLD	L.339.000
MICROGEN PLUS	L.289.000

SIMM - COPROCESSORI x MBX E A4000/030

COLLAUDIAMO
OGNI COMPONENTE PRIMA DELLA PARTENZA
SPEDIZIONI ACCURATISSIME
IMBALLI ROBUSTI - CORRIERE ESPRESSO ASSICURATO

HI-FI CLUB
CONCESSIONARIO UFFICIALE
Commodore
Collegno – TORINO
[illegible]10256 (r.a)

Amiga Db-Line TV-Gamer

DISTRIBUZIONE NAZIONALE

Db-Line srl V.le Rimembranze, 26/C
21024 BIANDRONNO (VA)
Tel.0332.819104 Fax.0332.767244
VOXonFAX. 767360 BBS 767277-767329

Corri nella giusta direzione

Db_Line

"aiuta il tuo negozio a CRESCERE"

Questo spazio pubblicitario è a disposizione del Tuo negozio.
Chiamaci per avere informazioni dettagliate

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DESERT STRIKE
RETURN TO THE GULF

Distruggere la macchina bellica del bieco generale Kilbaba non è per niente facile, nonostante i numerosi consigli inclusi nel manuale della Electronic Arts: tranquillizzatevi, perché Giansandro Rosasco, Francesco Basso, Sandro Schenone e Emmanuele "LELE" Braccesi accorrono in vostro soccorso!

CONSIGLI GENERALI PER GLI ELICOTTERISTI

Per vivere e volare a lungo senza brutti incidenti, basta seguire questi semplici consigli:

1. **Conviene seguire scrupolosamente l'ordine delle missioni, senza cercare di anticiparne alcune: per esempio, se non distruggete le stazioni radar quando vi viene ordinato, vi ritroverete circondati dai mezzi nemici in un batter d'occhio.**
2. **In generale vi conviene utilizzare il cannoncino per i soldati, risparmiando gli Hydras per i mezzi terrestri e gli Hellfire per le costruzioni più massicce. Tuttavia, se incontrate i soldati armati di lanciarazzi o i Rapier, vi conviene utilizzare i missili.**
3. **Non raccogliete le scatole di munizioni prima di aver esaurito tutti gli Hydra e gli Hellfire: non sono cumulabili, quindi perdereste i missili rimasti.**
4. **Se volete risparmiare un po' di munizioni e disponete di abbastanza carburante, potrete servirvi dei mezzi nemici per distruggere le costruzioni terrestri come le centrali elettriche: basta attirare i proiettili avversari passando davanti a una delle postazioni difensive che normalmente proteggono queste installazioni e compiere un mezzo giro intorno alla costruzione, in modo da utilizzarla come scudo finché non esplode.**
5. **Prima di raccogliere ostaggi, prigionieri o agenti, dovrete eliminare tutti i mezzi nemici nei paraggi, perché altrimenti i colpi degli avversari diretti contro l'Apache potrebbero distruggere i vostri stessi uomini.**
6. **Quando dovrete catturare gli ufficiali nemici, ricordatevi che conta l'omino vestito di rosso, mentre gli altri sono semplici soldati**
7. **Il miglior Copilota è senz'altro Snakebite (non per niente adora i videogiochi!)**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LE PRIME TRE SPEDIZIONI

Il manuale originale, come abbiamo già sottolineato, dà una mano per concludere le prime tre Spedizioni che, quindi, eviteremo di descrivere minuziosamente. In aggiunta ai consigli del manuale possiamo segnalarvi solo pochi dettagli.

AIR SUPERIORITY

Non c'è molto da dire, se non che il super verricello si trova al centro della mappa, nell'edificio grigio all'incrocio delle due strade; inoltre, nell'edificio vicino all'ultimo incrocio a ovest, troverete una vita-extra.

SCUD BUSTER

Anche questa spedizione è descritta fin nei minimi dettagli dal manuale. Il super verricello si trova sotto un edificio vicino all'aereoporto a nord, mentre nell'angolo a nord-est troverete, vicino a un F15 abbattuto, un ottimo copilota POW che, se salvato, sarà disponibile a partire dalla missione successiva.

EMBASSY CITY

Prima di tutto evitate di raccogliere i membri dello staff televisivo perché se salgono sul vostro elicottero vorranno seguire tutta la spedizione in prima persona, riducendo la possibilità di imbarco a soli quattro posti per volta. Ricordatevi poi di distruggere TUTTI i motoscafi avversari (ognuno deve essere colpito da almeno sei Hydra) prima di tentare il salvataggio dei due piloti; infine, quando dovrete salvare i diplomatici, annientate tutto quello che si muove intorno all'ambasciata (non lasciate neanche i soldati), quindi abbattete il cancello e scortate il pulmino fino al crepaccio. Fate apparire il ponte nascosto con qualche raffica di mitra e portateli fino all'aeroplano.

I CODICI

Che soluzione sarebbe, senza i codici?
Scud Buster: OQOZRAS
Embassy City: VLLTKTN
Nuclear Storm: KEPWWAF
Schermo Finale: VVFVYAM

LA SFIDA FINALE

L'ultima spedizione non è descritta dal manuale, quindi eccovi un reportage dettagliato di cosa fare e come salvarsi la pelle. Dalla mappa vedrete che ci sono un sacco di Ammo Crate vicino alla strada a nord-est - cercate di non usarli fino all'ottava missione.

MISSIONE 1

Prima di tutto dirigetevi verso ovest costeggiando le dune dal lato interno (cioè quello che guarda verso il deserto, non quello costiero). Troverete le scale di un bunker sotterraneo con uno dei vostri che vi fa segno di atterrare. Raccoglietelo con la scaletta e vedrete saltar fuori anche gli altri commando. Dovrete trasportarli al centro dei pozzi petroliferi (il punto preciso è segnato con una grande X bianca) e distruggere tutti gi ZSU (lanciamissili). Vi conviene prima distruggere i nemici e poi atterrare, visto che atterrando riceverete un rifornimento di armi. Vicino a uno dei silos troverete il super verricello.

MISSIONE 2

Dovete distruggere i tubi che stanno inquinando il mare. Vi conviene attaccarli in sequenza dall'alto verso il basso, seguendo la costa, visto che vicino all'ultimo c'è un Ammo Crate (non distruggetelo!). Per distruggere i tubi dovrete posizionarvi alla giusta distanza (utilizzate la mitragliatrice per vedere dove finiscono i colpi) e poi lanciare un Hydra.

MISSIONE 3

Ora dovrete liberare almeno 15 ostaggi sui 16 catturati da Madman. Attenti, perché se per caso sarete voi a eliminarne più di uno, dovrete ricominciare tutto da capo. I bunker sono difesi da carri interrati: prima di poterli distruggere dovrete eliminare la protezione. Colpite il bunker vicino alla scaletta solo dopo aver distrutto tutti i nemici circostanti (altrimenti questi ultimi, cercando di colpirvi, potrebbero colpire gli ostaggi). Se, infatti, cercherete di colpire altri punti, sprecherete soltanto armi (potrete trovare il punto giusto sparando con la mitragliatrice - quando sentite il rumore metallico sparate un paio di Hellfire e il gioco è fatto).

MISSIONE 4

Madman ha costruito l'atomica! Dovrete cercare i carri della spazzatura che gironzolano nell'area urbana di destra. Ce ne sono cinque che trasportano pezzi della bomba e altri che sono pieni di ostaggi. Aspettate di vedere il retro di un camion prima di sparare: se vedete il missilino attaccate senza indugio; se invece vedete la spazzatura lasciatelo stare. A proposito, distruggendo i piccoli edifici nelle vicinanze troverete due vite extra!

MISSIONE 5

Ora dovrete fare a pezzi la centrale nucleare e catturare lo scienziato di Madman. Distruggete entrambe le stazioni radar, una a sud della centrale e l'altra a nord-est (potrete finire la missione anche senza distruggerli, ma vi ritroverete addosso le orde assetate di elicotteri di Madman). Quindi dirigetevi verso la stazione e sfruttate i missili degli avversari per distruggerla; basta spostarsi in modo da avere la centrale tra voi e il lanciamissili e aspettare. Dovrete distruggere anche le torri di raffreddamento e catturare lo scienziato del laboratorio distaccato.

MISSIONE 6

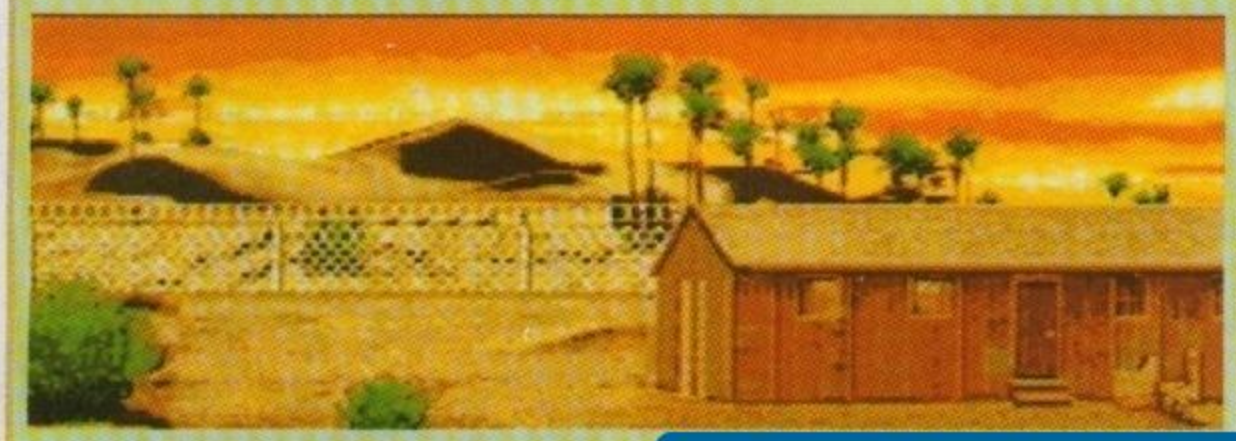
Attaccate la centrale elettrica. Distruggetela con il solito sistema dei missili nemici e, per aumentare il punteggio, tirate giù anche i piloni dell'alta tensione.

MISSIONE 7

Dirigetevi verso il palazzo e, prima di attaccarlo, distruggete i nemici che lo difendono. Atterrate sulla croce a destra in modo da far scendere il vostro copilota.

MISSIONE 8

Che fetentoni! Hanno catturato il vostro secondo! Dirigetevi verso il bombardiere, fate rifornimento di armi e attaccate i carri che gironzolano intorno all'aereo (occhio a non colpire il vostro mitragliere); uno dei carri è a sud e l'altro un po' più lontano verso nord. Quindi sparate al bombardiere (la fusoliera si squarcerà) e potrete recuperare il copilota. Non appena l'aereo inizia a muoversi, colpitelo con tutto quello che avete, calzini sporchi inclusi. Appena finite gli Hellfire, raccogliete un Ammo Crate e continuate a tempestarlo. E avrete finito!



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IMPORT/EXPORT/DISTRIBUTION

PERFORMANCE BY G.P.

VIA 4 NOVEMBRE 34 (interno) - 20092 CINISELLO B. (MILANO)
TEL. 02 / 6128240 - 02 / 66016401 FAX 02 / 66012023

SCONTI PER I RIVENDITORI CASH & CARRY

IMPORTAZIONI DA TUTTO IL MONDO !

Servizio "NOVITÀ SETTIMANALI" Console e Videogames.

Tutti gli accessori esistenti per Personal Computer e Console.

MEGA DRIVE

Acquatic Game
Aero Blaster
Alien Storm
Alisia Dragon
Altered Beast
Ambition Of Caesar
America Gladiator
Art Alive
Assolut Sult
Bahama Senky
Bare Kunckle
Batman
Batman Return
Centurion
Chiki Chiki Boys
Cool Spot
Crack Down
Curse
Dahna
Darius II
Darwin 4081.1
David Robins on Basketball
Dinolandn
Donald Duck
Doble Dragon III
Doraemon
Dream Team Usa
E - Swat
EA Ice Hockey
EA Pro-Football
EA Pro-Hockey
Ea Riskey Wood
Ecco The Dolphin
Ex - Ranza
F1 Circus
F22Interceptor
Fantasia
Fantasy' Star III
Fatal Fury
Fatal Rewing
Fight Master
Fire Mustang
Flashback
G-Loc
Gain Ground
Ghouls & Ghost
Gods
Golden Axe II
Golden Axe III
Granada + 1
Grand Slam
Hard Driving
Heavy Nova
Heavy Unit
Hell Fire
Hockey Adventure Toky
Holy Freld' s Real Deal
Holyfield's Boxing
Hunter Yoko
I Love Mickey Mouse
Indiana Jones
Ishido
Jewel Master
JL Soccer
Joe Montana Football
Joe Montana II
John Madden Football 92
Jordan VS Bitd NBA II
Jordan VS Bird
JuJu Legend
Jurassic Park
Kageky
Kick Boxing
Kid Chameleon
King Of The Monster
King Salmons
Kunga Vapor Trail
Leynos
LHX Attack Chopper
Lotus Turbo Challenge
Magical hat
Majin Saga
Mega Panel
Metal Fangs
Mickey & Donald World Of Illusion
Mickey Mack
Mohannad Ali Boxing
Monster World III
Ninja Burai
Olympic Gold
007 James Bond
PGA Tour Golf II
Phelios
Power Ahlete
Prince Of Persia
RBI 4 Baseball
Rings Of Power
Road Rush II
Rolling Thunder
Rolo To The Rescue
Runark
Saint Sword
Sangokushi
Sd Voris
Shining Darkness
Sonic 2
Spoce Battle Gomola
Speedball 2
Spiderman
Storm Lord
Street of Rage II
Street Fighter II
Strider
Strider II
Super HQ
Super Monaco GPII
Super Shinobi
Super Thunder B.
Sword of Sodan
Taikef Ki
Taruruto
Taz Mania
The Faery Tale
Thunder Force IV
Thunder Pro-Wrestling
Tiny Toun ADV.
Turbo Outrun
Varis
Wani Wani World
Whip Rush
Wonder Boy 3
World Cup Soccer
X - Men

SUPER FAMICON

SUPER NINTENDO

Acrobot Mission
Addams Family
Adventure Island
Adventure Sandiel
Air Management
Aliene VS Predator
Amazing Tennis
Baseball Simulators 1000
Battle Soccer
Bill Lambeer's Combat
Basket
Bubsy
Burai
C Ripeen Baseball
Cacoma Knight
Captain Tsubasa
Castelvania IV
Combatribes
Contra Spirits
Cosmogame The Video
Cool World
Cross America
Cyber Kinght
D-Force
Dino Wars
Dinosaur Woes
Double Dragon
Dracula
Dragon Slayer
Fatal Fury
F.1 Gran Prix II
F1 Circus Limited
Final Fantasy
Final Fight
Fire Pro-Wrestling
Formation Soccer
Gamba League 93
Ghouls & Ghost
Goal
Golden Fighter
Gradius III
Gun Force
Gundam F91
Gundam X
Hero Senki
Hockey Nhl '93
Hokuto-No-Ken 6
Home Alone
Home Alone II
Hook
Hyper Version
James Pond
Joe & Boxing
Joe & Mac
John Madden Football
King Of Monster
Last Fighter Twin
Legend Of Zelda
Lemmings
Lethal Weapon
Magic Adventure
Magic Sword
Mario Kart
Mario Paint
Mario World
Mickey Magical Adventure
Monkey Adventure
NBA Ball Challange
New 3D Golf Simulation
Out Lander
Paper Boy II
Parodius
Pebble Beach Golf
Phalanks
Pilot Wings
Populous II
Power Athlete
Prince of Persia
Pro-Football
Pro-Soccer
Q-Bert
Ramma 1/2
Return of Double Dragon
Returning Of Double Dragon
Road Riot
Royal Conquest
Runny Egg Hero
Rushing Beat II
Rushing Beat Ran
Sky Mission
Smash T.V.
Song Master
Sonic Blastman
Street Fighter II
Super Adventure Island
Super Aomiral's Division
Super Birdie Rush
Super Black Bass
Super Cup Soccer
Super Ghouls & Ghost
Super Kick Off
Super Off Road
Super Pang
Super Pit Fighter
Super R-Typer
Super Stadium
Super Tennis
Super Walley Ball II
Syvalton
T.M.N.T. 4
The King Of Rally
Thunder Spirit
Tiny Toon Adventures
Tom & Jerry
Ulutima IV
Utopia
Waialae Country Club
Wing Commander
Xardion

CONSOLLE

MEGA DRIVE *(GENESIS USA) + 1 JOYPAD + ALIMENTATORE + SCART*	L. 245.000
MEGA DRIVE PAL *+ 1 JOYPAD +ALIMENTATORE + CAVO TV*	L. 255.000
MEGA DRIVE PAL *+ 1 JOYPAD+ ALIMENTATORE + CAVO TV + SONIC*	L. 279.000
SUPER NINTENDO *(USA) + 2 JOYPAD + ALIMENTATORE*	L. 259.000
SUPER NINTENDO *(USA) + 2 JOYPAD + ALIMENTATORE + S. MARIO*	L. 259.000
CAVO SCART *PER SUPER NINTENDO*	L. 40.000
CONVERTITORE PAL *PER SUPER NINTENDO*	L. 68.000
SUPER FAMICOM *(JAP) + 2 JOYPAD + ALIMENTATORE*	L. 399.000
SUPER FAMICOM *(JAP) + 2 JOYPAD + ALIMENTATORE + 1 GIOCO*	L. 490.000
CAVO SCART PER SUPER FAMICOM	L. 40.000
CONVERTITORE PAL *PER SUPER FAMICOM*	L. 68.000
GAME GEAR *(JAP) + 1 GIOCO*	L. 269.000
TV TUNER *(TELEVISORE PER GAME GEAR)*	L. 215.000
GAME BOY *+ CUFFIE + PILE*	L. 139.000
GAME BOY *+ CUFFIE + PILE + 1 GIOCO*	L. 155.000
SEGA MEGA CD II	L. 650.000

INVIANDO PER POSTA UN FRANCOBOLLO DA L. 750 RICEVERAI IL NOSTRO LISTINO COMPLETO

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

PER I VOSTRI ORDINI TELEFONATE AI NUMERI:
02/6128240 - 02/66016401
OPPURE SCRIVETE AL NOSTRO INDIRIZZO: SIAMO APERTI
DAL LUNEDI AL VENERDI DALLE 09.00/12.30 E DALLE 14.00/18.30
SABATO MATTINA 09.00/13.30 SABATO POMERIGGIO CHIUSO

RIPARAZIONI COMPUTER COMMODORE-AMIGA PC-CONSOLE GAMES

PAGAMENTI RATEALI DA £. 50.000 MENSILI

RICEZIONI ORDINI
24 ORE SU 24 ☎ 02/6128240

FlashFire GAME GEAR MEGADRIVE
Nintendo SUPER FAMICOM SEGA MEGA GAMEBOY
CORE GRAFX IBM PC PHILIPS SINCLAIR GAMATE CITIZEN
PC Engine

star ATARI VIDEOGAME Quickjoy SNK Neo-Geo

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L.T. AVANT GARDE

PER LA VOSTRA PUBBLICITÀ

GAME power

K

TEL. 02/66.10.32.23 - 02/66.10.50.90
FAX 02/66.10.65.13 (nuovo numero)

WILLIAM'S COMPUTER CENTER

- ☞ Commodore Point - Videogames - Sega - Nintendo - Accessori
- ☞ Sistemi MS DOS - Stampanti - Accessori
- ☞ Assistenza Tecnica Computer - TV - Video

BARI - VIALE UNITÀ D' ITALIA 67/71/79 - TEL. 080/5363579 - FAX 080/5574247

COMMODORE HOME COMPUTER

✓ NOVITA' DEL MESE ✓

Amiga CD 32 bit
+ 2 CD in omaggio L. 699.000

luovo Commodore 64 - Registratore - Joystick - Copritastiera - Giochi	L.	230.000
isk Drive 1541 II x C 64	L.	199.000
lonitor Colori Stereo per Amiga e 64 1084S Commodore	L.	398.000
avolini per Computer Telematik	L.	149.000
miga 600 1MB - 10 giochi - ap. Mouse - 2 Joystick - Copritastiera	L.	499.000
miga 600 1MB - Monitor Colori Stereo TV color - 2 Joystick 10 Giochi	L.	899.000
miga 1200 Motorola 68020 14 Mhz Mb RAM - 2 Joystick - 10 Giochi	L.	799.000
- OFFERTISSIMA -		
iga 600	L.	459.000
iga 1200	L.	759.000
iga 4000 68030 4 Mb Ram . 120 Mb	L.	2.750.000

VIDEOGIOCHI - SEGA - NINTENDO

• Sega Master Sistem II Plus + Gioco e Pistola	L.	179.900
• Sega Mega Drive + Sonic + 2 Joystick	L.	279.900
• Sega Game Gear + Gioco	L.	195.000
• Super Nintendo 16 Bit + Gioco " Super Mario World "	L.	390.000
• Cassetta Super Scope con 6 Giochi + Bazooka	L.	169.000
• Nintendo + Gioco Super Mario	L.	199.000
• Game Boy + Gioco	L.	129.900

SISTEMI MS - DOS COMPATIBILI

• Computer PC - AT 386 SX 33 Mhz - 1 Mb memoria Ram - 1 Drive 3 1/2 HD - Hard Disk 85 Mb - Scheda Video SVGA 1024 x 768 1 Mb - Scheda Game + Parallela e Doppia seriale - Mouse - Ms Dos 6.0 orginale con manuale in italiano + Monitor Colori SVGA Philips L. 1.690.000

• Computer PC - AT 386 DX 40 Mhz - 4 Mb memoria Ram - 1 Drive 3 1/2 HD - Hard Disk 130 Mb - Scheda Video SVGA 1024 x 768 1 Mb - Scheda Game Parallela e Doppia seriale - Mouse - Ms Dos 6.0 originale con manuale in italiano + Monitor Colori SVGA Philips L. 2.300.000

• Computer PC - AT 486 DX 33 Mhz - Vesa Local Bus - INTEL INSIDE - 4 Mb memoria Ram - 1 Drive 3 1/2 HD - Hard Disk 130 Mb - Scheda Video SVGA 1024 x 768 1 Mb - Scheda Game + Parallela e Doppia seriale - Mouse - Ms Dos 6.0 originale con manuale in italiano + Monitor Colori SVGA Philips L. 2.990.000

• Computer PC - AT 486 DX 2 66 Mhz - Vesa Local Bus - INTEL INSIDE - 4 Mb memoria Ram - 1 Drive 3 1/2 HD - Hard Disk 130 Mb - Scheda Video SVGA 1024 x 768 1 Mb - Scheda Game + Parallela e Doppia seriale - Mouse - Ms Dos 6.0 originale con manuale in italiano + Monitor Colori SVGA Philips L. 3.780.000

VASTO ASSORTIMENTO
DI STAMPANTI - ACCESSORI PER SISTEMI MS DOS - CARTUCCE ED ACCESSORI PER TUTTI I VIDEO GIOCHI

...SI IVA INCLUSA. VENDITA ANCH... ...CORRISPONDENZA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

K BOX

...be funky

Mentre il grigiore di Milano - smog misto a nebbia e a pioggia, probabilmente acida - avvolge il bus che mi porta in redazione, penso ancora una volta allo strano legame che mi lega, che lega Kappa e Game Power, a tutti i lettori sparsi per la penisola. Gente che non ho mai visto in faccia, ma che talvolta mi sembra di conoscere da sempre. C'é chi scrive una, due, tre volte, chi invece "spara una bomba", e poi scompare per sempre. Ci sono lettere che magari non vengono pubblicate, ma conservate in un cassetto e rilette di tanto in tanto (è il caso della missiva di Marco Muracchioli, che saluto e ringrazio). Lettere scritte a mano, su fogli di quaderno, magari a protocollo. Stampate con una HP Laser. A volte su disco. Piene di correzioni. Immacolate. Brevi. Prolisse. Ermetiche. Con note. Post Scriptum. Complimenti. Critiche. Insulti. Analisi. Osservazioni che spesso "danno fastidio". Riflessioni... Lettere.
In un'epoca di BBK, di fax, modem, il mezzo epistolare, quasi anacronistico per chi parla di alta tecnologia applicata al videogioco come se fosse la cosa più naturale del mondo, resta il modo forse più bello di comunicare. Un rituale che si rinnova con sovrumana puntualità tra "chi scrive" e "chi legge". Tra gente che ama i videogiochi. Per una volta vorrei dirlo io, a voi.
Ragazzi, continuate così.
Vostro,

Matteo Bittanti

PRIMO: LA PIRATERIA

Gentile redazione di K,
non è mia abitudine seccare la gloria al prossimo tramite posta, telefono o fax, sono una persona riservata. Mi trovo dunque in leggero imbarazzo nel tentare di mettermi in contatto con voi della redazione e con gli altri lettori. Tuttavia mi sono convinto a scrivervi leggendo la risposta di Matteo Bittanti alla lettera intitolata "Schio, Italia", apparsa sul numero di settembre di K. Complimenti.
Finalmente, dopo tante "opinioni di parte", soprattutto, dopo tanti "opinionisti di parte", comunque e sempre tesi a giustificare e spalleggiare il "sistema" (non pensate che "sistema" sia una parola troppo grossa, la stampa in Italia troppo spesso si schiera acriticamente dalla parte di chi può darle aiuti e vantaggi, siano questi ultimi partiti politici, gruppi industriali, software house o rivenditori di PC), finalmente, dicevo, qualcuno disposto a parlare chiaro, pubblicamente, dalle colonne di una rivista a larga diffusione, mettendo nome e cognome in fondo al pezzo, pacatamente, ma senza reticenze! Finalmente, qualcuno che ha lasciato da parte l'ipocrisia per dire la sacrosanta verità.
Questo mi ha spinto a scrivervi. In questa lettera vorrei dire la mia. Vorrei tentare di spiegare il mio pensiero relativamente ad alcuni argomenti che, a giudicare dalla frequenza con cui sono trattati in questa rubrica, devono appassionare molti lettori.
Perdonatemi la prolissità, ma credo che sia necessaria un'ulteriore breve introduzione. Ho 24 anni. Mi sono avvicinato al PC e ai videogiochi relativamente tardi, al momento di scrivere la tesi di laurea. Credo che, come me, ci siano molti altri, molti studenti che, al momento di terminare l'Università, si trovano di fronte all'alternativa tra pagare circa 800.000 lire a una copisteria per farsi battere e stampare la tesi, affrontando, tra l'altro ritardi, errori, incuria (solo in alcuni casi, beninteso), oppure spendere qualcosa in più e acquistare un computer e una stampante (magari di seconda mano) e darsi da fare, arrancare per tentare di capire come funziona 'sta roba, il più delle volte con l'aiuto di un amico. Da pivellino quale sono, e qui arriviamo al punto, sinceramente non riesco a capire la valanga di nostalgici, di insoddisfatti, di incazzati, la marea di lettori che "non si riconoscono più" nel videogioco di oggi, che parlano dei tempi del VIC 20 come di un'età dell'oro rispetto agli squallidi tempi moderni. Ma scherziamo, io, preso dalla curiosità, ho fatto riesumare a un amico il vecchio Commodore 64, insieme ad un buon numero di giochi risalenti al periodo '80-'85, credo e devo dire che, pur trovandoli differenti, alcuni molto belli, altri addirittura geniali, non li trovo né meglio né peggio dei giochi attualmente in circolazione. Semplicemente li trovo limitati dalla piattaforma su cui erano sviluppati, in qualche modo un po' tarpati, probabilmente come lo sembreranno i vari *Underworld* o *Comanche* da qui a dieci anni. Pur non avendo vissuto quel periodo direttamente, quando avevo 12 o 13 anni (e qui sta forse il motivo per cui non riesco a capire), non riesco assolutamente a convincermi che la fantasia, l'inventiva di chi "costruisce" un gioco sia morta sull'altare della grafica, del sonoro, della mera spettacolarità del prodotto. Titoli come *Underworld 2*, *Black Gate*, *Serpent Isle* (sì, mi piacciono i giochi della Origin, e allora?) o come *Lemmings*, *Populous*, non mi venite a raccontare che siano solo "scatole vuote", giochi superpompati, ma senza contenuto innovativo.
Ma vi rendete conto che con *UW2* sono riusciti quasi a "costruire un mondo"? Solido, coerente nella sua fantasia, senza grosse incongruenze. Vi sembra poco? Se non è innovazione questa vorrei sapere quali sono le idee innovative! Siete sicuri di non esservi semplicemente stufati di giocare con un computer? Ci si stufa di tante cose, della televisione, del calcio, delle moto, dei mobili di casa, persino della ragazza, ma io non ho mai sentito dire che le ragazze non sono innovative, che quello che facevano 10 anni fa lo fanno anche oggi e che dunque hanno smesso di rappresentare un oggetto di interesse! Non pensate di aver bisogno di altri interessi? Badate, non sto parlando di età, del resto, io, con i miei 24 anni di età (mi ritengo una persona "normale", e ho parecchi amici appassionati quanto lo sono io), credo di dimostrare che il mercato videoludico possa offrire prodotti a quasi tutti, tanto al bambino quanto all'adulto.
Sto parlando di una sorta di "usura", uno strano meccanismo secondo il quale alcune cose ricorrenti, quotidiane, a volte vengono a noia, senza che la colpa sia né di chi subisce quest'usura, né di ciò che per noi perde interesse. Vorrei invitare i suddetti nostalgici, incazzati, ecc. a meditare su questo, pensare un po' a quante ore hanno passato davanti a un monitor, e riconsiderare le loro opinioni sull'odierna produzione di software ludico. Altro argomento su cui penso valga la pena di soffermarsi è la pirateria informatica. Anche qui vorrei farlo senza polemiche, ma anche senza ipocrisia, dicendo le cose come stanno, o, almeno, come io le vedo, cercando di valutare la questione non solo dal punto di vista del classico pro o contro (a questo riguardo è chiaro che, in linea di principio, non si può che essere contrari a questo fenomeno). Un primo dato di fatto è che i programmi (non solo i giochi) in Italia costano molto, probabilmente troppo. Anche quest'estate sono stato in vacanza all'estero, girando sette paesi con il mio fido biglietto dell'Inter Rail e ho quindi avuto l'occasione di bazzicare alcuni negozi di software, da Londra a Vienna (bellissima città, credetemi) ad Amsterdam. Com'é che dappertutto i programmi costano meno che in Italia? tra l'altro costano meno sia in senso assoluto che in rapporto al reddito medio dei cittadini dei vari paesi da me visitati e tutto ciò nonostante il fatto che la nostra beneamata Lira abbia fatto un bel capitombolo verso il basso.
Altro dato di fatto: in Italia tutti o quasi i posses-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CONTROCORRENTE

Salve!
La vita è piena di interrogativi e a volte trovare delle risposte non è agevole. Allora mi chiedo anch'io perché in *Goal* hanno tradotto FALLO con ACCENDERE: può darsi che i traduttori abbiano confuso "fallo" con "falò" (ovvero accendere un fuoco) e il gioco è fatto. Oppure perché una rivista dedicata al computer (er, al divertimento elettronico, prego, NdMBF), dedicata 2/4 pagine a giochi su console, quando una rivista gemella si occupa proprio di queste macchine. Boh, forse è per fare pubblicità dietro compenso? E poi dove sono finite le recensioni di Amiga su K? E non mi venite a dire che il mercato si sta sgretolando sotto i colpi dei PC, perché non ce ne frega proprio niente... Certo, c'é gente che crede che giocare sia stupido: beh, non sa quello che si perde. Il 3DO sembra ancora un miraggio, da queste parti, ma alzi la mano chi capisce tutte quelle spiegazioni sull'hardware della macchina; è meglio *Goal* o *Sensible Soccer*? È meglio *Wings* (!). come? Non c'entra niente? Appunto. È meglio il CD-i, il CDTV, il CD-ROM o il CD-EFG? Alzi la mano chi ci capisce qualcosa: io alzo anche le dita dei piedi.
Abbasso la pirateria. Direte voi. Troppo comodo rispondo io. Com'é la nuova rubrica della posta, si chiede l'Italia (minuscola, ahimé) con il Joystick (J maiuscola) al posto del cervello: nuova o lavata con Perlana (P maiuscola)?!? Non sembra tanto nuova. Per me le righe sono righe e le pagine in più sono solo pagine da leggere.
Interessanti le vicende di chi passa dal VIC 20 al C64 e poi ad Amiga, poi al PC 386, poi al 486, poi al Pentium (ma è latino?) e poi all'ospedale. Non ce ne potrebbe fregare di meno. Per concludere: la Posta è da sempre una minestra riscaldata. Cambiano gli ingredienti, ma non il sapore. Vogliamo delle voci e non dei replicanti. Il movimento (?) cyberpunk fa schifo e i racconti ancora di più. Il CD? Non me lo posso permettere, e The *7th Guest* è una boiata pazzesca. Mi chiamo Citarella Pietro, abito a Napoli (ma ne farei volentieri a meno), ho la patente e la ragazza e sto ascoltando la signora di sotto che prende a calci il marito.

Notevole.

sori (me compreso) di PC, di un Amiga o di un Mac hanno acquistato almeno una parte del loro software tramite canali illegali. La pirateria ha raggiunto livelli di diffusione incredibili dove si pensi che è un fenomeno che vive nell'illegalità.
Io, a questo punto, mi domando come tutto ciò sia stato possibile. se è vero da un lato che fino a pochi mesi fa mancava di una legge repressiva specifica, dall'altro è altrettanto vero che erano ben in vigore le leggi riguardanti la protezione del diritto d'autore e delle opere d'ingegno. È possibile che i vari pirati siano andati avanti per anni distribuendo dischetti contenenti file con il loro nome, cognome, indirizzo e numero di telefono? Com'é possibile che a nessuno sia mai venuto in mente di cercare di arginare un fenomeno tanto illegale quanto smaccatamente evidente? Io penso che a molti facesse comodo una distribuzione di software capillare e a basso costo.
Primi tra tutti i produttori di hardware. Pensiamo un attimo a quanti studenti (faccio qui un esempio vicino alla mia esperienza) acquisterebbero un PC per battersi la tesi se sapessero di dover aggiungere alla già non indifferente spesa per la macchina un ulteriore milione e mezzo per acquistare, ad esempio, *Dos*, *Windows*, *Winword* ed *Excel*.
A nessuno è mai capitato di entrare in uno studio professionale di dimensioni medio o piccole?
Quanti piccoli geometri in Italia pensate che abbiano acquistato tramite canali ufficiali la loro copia di *AUTOCAD* o di *Wordstar*, e quanti rinuncerebbero al PC se messi di fronte ad una tale spesa? Non pochi, temo! Notate che i due esempi da me si-

informatico che si rivolge ad utenti "ricchi", persone che con il computer ci devono lavorare; la situazione penso sia ancora più preoccupante se riferita al settore videogioco. Quanti adolescenti potrebbero permettersi un personal "per giocare", se fossero costretti a spendere cento o duecentomila lire al mese per procurarsi del software?
Voi potreste ribattere che il mercato delle console sta attraversando un buon momento anche in assenza di giochi piratati. È vero, ma è altrettanto vero che comprare un buon PC costa circa dieci volte il prezzo di una buona console.
In conclusione, penso che il mercato dei PC come quello delle macchine Commodore come quello dei Mac, dipenda in misura non trascurabile dall'esistenza di una forma estesa di pirateria informatica: ritengo pure che per questo motivo il commercio illegale di programmi sia destinato a continuare ancora a lungo, con buona pace di chi, come voi, si batte, da tempo e giustamente per una sorta di "moralizzazione" di questo settore.
A questo riguardo va dato atto a voi, come ad altre riviste del settore, di aver portato avanti una battaglia tanto giusta quanto pericolosa. Su quanti lettori pensate che potreste contare in un mercato completamente "ripulito"? Metà di quelli che avete ora, forse due terzi? Sinceramente non mi sento in grado di fare una simile stima, penso comunque che non sarebbe così facile tirare avanti.
Vorrei concludere questa mia lunga (troppo, vero?) lettera con un augurio rivolto tanto a me stesso quanto a voi quanto a tutto il mondo del divertimento elettronico. Mi auguro che i videogiocatori impari-

no (nell'oggettiva impossibilità di rinunciare completamente alla pirateria) a scegliere i prodotti migliori, a premiarli, in poche parole a "comperare" i giochi che veramente valgono, a cui tengono veramente, in modo da incentivare il lavoro di chi ci permette di godere del nostro hobby.

Paolo, 1969

Ho ben poco da aggiungere a una serie di osservazioni così acute, ma vorrei dire la mia sulla tematica costante in tutte le pubblicazioni del settore: la pirateria. La legge entrata in vigore l'anno scorso (precisamente il 29 dicembre del '92) ha permesso a una Guardia di Finanza prima poco più che impotente di fronte a casi talvolta clamorosi, a intensificare controlli a enti, istituzioni (tra cui Università) e negozianti. Anche se risultati decisivi non sono ancora stati ottenuti nella lotta contro la pirateria, le acque si stanno muovendo: è già qualcosa.
Tuttavia l'Italia resta il paese in cui la duplicazione abusiva di copie supera nettamente quella di tutti gli altri paesi occidentali. La Microsoft, durante l'annuale riunione per discutere profitti e fatturati, ha parlato del "caso Italia", confermando che la tesi secondo cui gli italiani sono un "popolo di pirati", non è una maligntà, uno stereotipo, ma, almeno per la maggior parte dei casi, la triste verità. Ma rispetto al 1991, la situazione è leggermente migliorata in tutta Europa, sebbene il totale del mancato fatturato subito dai legittimi produttori di software ammonti ancora a 4,6 miliardi di dollari, secondo il BSA, (Businnes Software Alliance), un'organizzazione che tutela i diritti delle software house. Se nel 1991 la pirateria del software raggiungeva impressionanti quote del 77%, nel 1992 la quota è scesa a 66%. Motivazioni? Controlli molto più severi rispetto al passato. Pirateria su console? C'é, c'é, ma paradossalmente non è alla portata di tutti, è quindi molto circoscritta; inoltre Sega e Nintendo picchiano molto duro: hanno certo molto più potere di una software house come Gremlin o Renegade, per fare un esempio.
Gli interessi economici in gioco sono altissimi. Pirateria digitale? Non c'é ancora, ma ci sarà sicuramente. Il CD-r (compact disc riscrivibile) è già una realtà, e lo è già da qualche tempo. Sul mercato ci sono già CD riscrivibili, come il Philips Cdd 512, che costa circa 8 mila dollari (tredici milioni di lire, ma i prezzi sono destinati a scendere drasticamente nei prossimi anni). E non sorprende l'affermazione di Lynn E. Hvalsoe, una delle tycoon della grande "N" americana, la Nintendo: "I giochi su CD sono più facili da copiare che quelli sulle cartucce. Immense potenzialità di memoria significano costi di sviluppo molto più alti ma anche rischi molto maggiori per il produttore.
Questo è anche uno dei motivi per cui la Nintendo non commercializzerà alcun lettore CD-ROM per SNES.
Il neo-nato settore CD-ROM sta vivendo uno sviluppo abbastanza contrastato e se la pirateria dovesse diffondersi così presto, potrebbe tracollare. Non una bella prospettiva, vi pare?

SECONDO: LE CONSOLE

Caro Matteo,
ogni numero di Kappa è leggermente migliore del precedente, la rivista tende alla perfezione e ha ormai decisamente acquisito una personalità nettamente definita. Non che prima non l'avesse, ma cre-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

do che voi per primi vi siate resi conto dell'aspetto singolarmente schizofrenico del processo di filiazione che ha portato alla nascita di Game Power. Il mercato è stato sconvolto alle fondamenta dall'avvento delle console: dapprima una nicchia sottovalutata, considerata quasi una ramificazione particolarmente sofisticata del comparto "toy", spesso snobbata e disprezzata dal mondo del Computer Entertainment (specialmente quello europeo, Amiga), troppo impegnato a suicidarsi in una marea informe di bulk blu per accorgersi di quel che stava succedendo, sono ora assurte al ruolo guida dell'intero settore, mentre i responsabili marketing della Commodore, ridotti al ridicolo, non trovano meglio che vestire da Mega Drive quel capolavoro di strategia di prodotto che è, anzi era, Requiescat in Pace, il CDTV: ma ti sembrano dignitosi il design e la grafica di quella scritta "32-bit"? Comunque, ritornando alla schizofrenia dello Studio VIT, con l'esplosione delle console (con i morti, feriti e dispersi di cui sopra), nasce Game Power, e ogni mese il Dottore Je'K'Kill si trasforma in Mister GPower per evangelizzare il volgo incolto diffondendo il Verbo del Divertimento elettronico presso i giovani virgulti non iniziati (che tra l'altro, anime innocenti, saranno orrendamente traviati e pagheranno la loro perdizione colti da subitanee e inspiegabili crisi epilettiche mentre giocano a "Bet and Up").

Ecco che però Kappa decide di privarsi della propria costola e dona al neonato l'argomento console in toto: questi giochilli insignificanti traslocano armi e bagagli dalle pagine di K a quelle di GP, dove in effetti prosperano e si moltiplicano, per la gioia di una sparuta frangia di lettori Kappiani puristi, particolarmente miopi e mind-closed, entusiasti di aver ricacciato il nemico dietro le linee.

Kappa si trova repentinamente isolata, esule nel suo Buen Ritiro dicotomico, il mondo dorato di Giano Bifronte, il gigante del Computer Gaming: da una parte il volto agonizzante dei bulk blu, dall'altra quello sano ma mutevole e vizioso dei Gigabyte occupati su HD e dei MHerzt divorati.

La rivista ne esce sfigurata, "mutilata", la guida al divertimento elettronico sembra perdere il treno per il futuro dello stesso, pare incanalata su un binario morto che, se non abbandonato, la costringerà quasi sicuramente a divenire anch'essa (ah, horribile dictu) una rivista verticale, che so... PCKappa. Sembra addirittura che non escano titoli sufficienti per mettere insieme un numero. Ma Riccardo non è nato ieri, bensì (absit iniura verbis) molto prima dell'alto ieri, e la correzione di rotta provvidenziale arriva ben presto. Le cartridge ricompaiono, anzi, l'alta nobiltà di esse, e K torna a tutti gli effetti LA guida al divertimento elettronico, devise cui avrebbe un giorno dovuto abdicare in favore della parricida GP. Intendiamoci, K non ha mai cessato di essere superba, ma secondo me ha rischiato di fare un errore marchiano in prospettiva futura - e fra due o tre anni anche TGM si accorgerà dello sbaglio che sta commettendo. Era chiaro che una rivista come Kappa doveva parlare di console, senza rinunciare al proprio stile, giustamente diverso da quello di GP, raccontando la rivoluzione che sta avvenendo. Per questo dico che ha trovato una personalità finalmente compiuta: K è pronta ad accogliere la triade, presumibile, del futuro: PC, SNES, 3DO. A questo punto, credo che sarebbe auspicabile che il K-BOX riflettesse questo nuovo assetto: anche su queste pagine si può parlare di console, in modo diverso da GP, e non necessariamente da settari. E a questo proposito, vorrei chiedere la tua illuminante opinione su due questioni che le console hanno sollevato.

1) Uno dei dogmi dell'educazione informatica che tutti noi abbiamo ricevuto è quello della dualità dell'universo: l'universo è infatti composto da due parti. L'Hardware e il Software così definiti "mentre negli essere umani è l'Hardware che va dentro nel Software, nei computer è esattamente il contrario" (da "A Proposito di Willy").

Ora, la mia formazione rigidamente ortodossa è oggi scardinata dall'avvento delle cartridge, non tanto per quel che riguarda il concetto in sé di "programma a supporto siliceo" al quale siamo tutti perfettamente abituati dai tempi del VCS2600, quanto per il fenomeno delle "cartucce speciali", in particolare le Super F/X del SNES.

Qui mi si dice: "questa macchina è lenta, praticamente fa un MHertz e mezzo in discesa e con il vento a favore, però ci infili questa roba e ti ruota anche la scrivania". E io, come si suol dire, mi perplimo: il programma costa quasi due terzi della macchina su cui gira (per inciso, vorrei ricordare che in un qualsiasi Superette USA il SNES costa $99), io pago e mi godo i poligoni. Comprerò probabilmente un'altra SF/X, perché effettivamente i giochi sono belli, poi un'altra e un'altra ancora e, verosimilmente, ognuna di esse conterrà gli stessi "chip" speciali, "quelli per i poligoni". A me però la Geometria non piace molto, preferisco l'Economia Aziendale e senz'altro è lo stesso per i product-manager Nintendo che hanno escogitato questo bel giochino: non contesto il prezzo delle cartucce SF/X in senso assoluto, forse sono un po' "pioniere" e sono disposto a spendere per un gioco innovativo, ma lo contesto in senso relativo, rispetto al costo della console in cui vanno infilate. Pensaci un attimo: dov'è l'Hardware e dov'è il Software? Pensavo che il primo si comprasse una volte per tutte, soprattutto nel caso delle console (per PC ammetto che l'enhancing e l'upgrading facciano parte delle regole del gioco).

È come se l'Origin includesse un Pentium in ogni confezione di *Strike Commander*, sì, una copia costa due milioni e mezzo però... Salvo poi sostenere la stessa spesa per comprare *Ultima VIII*. A questo punto potrebbero fare un Nintendo SuperNiet: una spina, un trasformatore e uno slot a soli $5.99: infilare nell'apposita fessura l'apposito SNESGame, di volta in volta un gioco che include l'hardware per farlo funzionare (veramente c'è già una macchina simile: il Neo Geo, NdMBF): *SNESMario*, *SNESZelda*, *SNESDonkeyKong*.

Ogni utente possiederebbe una decina di console. Tutti uguali. E tutte Nintendo. Signore e signori: la moltiplicazione del fatturato! Come vendere Hardware facendo finta di vendere Software.

Un inchino, per favore. Inutile dire che non reputo gli executive Nintendo così stupidi da non aver pensato a mettere in commercio una periferica SF/X, una sola valida per tutti i poligoni che vuoi, oppure (troppo semplice) includere i chip già in partenza, nelle console, anche a costo di venderla a $20 di più. Bisogna aggiungere che la situazione risulta grave soprattutto perché, come dici tu, siamo nati nel paese sbagliato. Sarei ben felice di assecondare gli escamotage Nintendo se pagassi l'equivalente (in potere d'acquisto di un americano, non al cambio) di $99 per un SNES, di $52.5 per *SFII*. La beffa ci viene dalla pochezza nei nostri governi che stanno facendo di tutto per impedire a quello delle console di diventare un mercato di massa, con i benefici che ne deriverebbero per tutti, nonostante abbiano tra le mani una vera gallina dalle uova d'oro, uno dei pochissimi business capaci di registrare una tale crescita in un periodo così evidentemente poco favorevole a una dilatazione dei consumi di prodotti "loisir". Potrebbero fare delle console un bene "grocery", come si dice nel gergo della distribuzione, vendendole come i detersivi, ma si stanno danneggiando da soli.

2) Proprio queste considerazioni sulle strategie aziendali dei giapponesi mi portano a fare una riflessione. Per quasi una decina d'anni siamo stati abituati a vivere il mercato dei videogiochi con un pronunciato senso di precarietà.

Ascese vertiginose di fantomatiche Softhouse e repentini e catastrofici fallimenti, standard consolidati spazzati via dalla sera alla mattina, le riviste in auge costrette a chiudere nel volgere di pochi mesi, molti di voi credo ne converranno: penso che un redattore alla metà dei Golden Eighties non se la sentisse di contrarre un mutuo ventennale a cuor leggero. Oggi chi lavora nell'Electronic Entertainment sa, in cuor suo, che se lo vorrà tra dieci anni vivrà ancora dello stesso lavoro (così, per lo meno, spera).

Ecco, questo boom dei VG, l'esponenziale crescita del mercato e la finalmente raggiunta stabilità del settore (anche se resta fortemente dinamico al suoi interno), secondo me è il risultato del superamento della cultura euro-amighista a favore di quello neoJappo-american-consolare.

La prima ha prodotto un mercato neurolabile alternativamente euforico o sull'orlo del tracollo: nessun controllo e nessuna certificazione di qualità sul software in circolazione, il binomio bassa qualità-prezzi altissimi e la proliferazione della pirateria in un letale circolo vizioso; la seconda (e parlo dei neoJappo per distinguere le Grandi Sorelle, Nintendo e Sega, da quei buontemponi dell'MSX 1 & 2) ha introdotto strategie aziendali finalmente coerenti e valide sul lungo periodo, sorrette da adeguati investimenti, in ricerca e in comunicazione, creando così un mercato planetario dei videogiochi con le enormi economie di scala e sinergie che ne conseguono: Giappone mercato-pilota, il più ricettivo e avanzato, poi gli USA, distribuzione di massa e i prezzi stracciati, da ultima l'Europa, il mercato dei "ritardatari", e ultima tra i ritardatari, l'Italia, il mercato dei cialtroni. Sinceramente per me è un vero miracolo che l'Amiga sia sopravvissuto tutti questi anni;

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LEGGETE QUI!

Tre cose: vi chiedo di scrivere di meno! La lunghezza esagerata delle vostre missive impossibilita la pubblicazione di un numero maggiore di lettere. Dal momento che odio tagliare le lettere, temo che sarò costretto in seguito a non pubblicare del tutto opere troppo lunghe.
Secondo: i racconti cyberpunk. Li potrete trovare sul prossimo numero, promesso. Anche qui, raccomando la sintesi.
Terzo: ricordate di specificare sempre le vostre generalità (nome, cognome, indirizzo, ecc.) sulla busta. Non preoccupatevi, non vogliamo tampinarvi, si tratta di semplici questioni burocratiche.
A presto, *MBF*

probabilmente è stato perché il miglior prodotto che lo ha contrastato è stato l'ST. Io credo che l'instabilità di cui abbiamo sofferto non fosse strutturale, connessa con un'intrinseca volubilità di un mercato immaturo formato da immaturi, ma sia stata causata da un'incapacità manageriale di chi questo mercato avrebbe dovuto farlo crescere e proteggerlo (da se stesso in primo luogo). La mia tesi è che se il VCS fosse stato prodotto dalla Sega e l'Intellivision dalla Nintendo, a quest'ora non saremmo qui, ma avanti di cinque o sei anni. Certo coi se e coi mai...
Un saluto affezionato,

Marco Rossi

Fa sempre piacere leggere le osservazioni di un fedelissimo come Marco: ecco la prova che si può parlare di console senza usare definizioni tipo "aggeggi senz'anima", che rivelano un'intolleranza preoccupante. Kappa è un po' come il mercato: in continua evoluzione.
Non posso dirvi nulla di preciso, ma vi anticipo che nei prossimi numeri troverete una serie di novità di rilievo.
Per ciò che riguarda il marketing Nintendo, va sottolineato che i costi elevati del software sono bilanciati da quelli bassi per l'hardware: è un contrappasso che si deve pagare. E caro: i giochi per SNES costano in media, di più rispetto a quelli per MD e, in proporzione, anche rispetto a quelli per Neo Geo. Paradossale?
No, se consideriamo che un gioco come Samurai Showdown *(118 Mbit) costa 450 mila lire, mentre* Street Fighter 2 Turbo *(20) 180, non occorre essere laureati in Ingegneria per apprendere che paghiamo un singolo Mbit di un gioco SNK, "meno" di 4 mila lire, mentre spendiamo più del doppio, ben 9 mila lire, per un misero Mbittino Capcom (ma la politica prezzi è decisa dalla Nintendo).*
Il SF/X è il futuro del SNES? Mah, Sony, Capcom, Jaleco, Konami hanno detto chiaro e tondo che inserire il chip nelle cartucce significa aumentare il prezzo dei giochi, e, prevedibilmente, ridurre le vendite. Traduzione: nisba.
Intanto i tecnici Nintendo hanno sviluppato il chip SF/X2, che, sembra essere meno costoso da produrre rispetto alla prima versione.
Staremo a vedere: FX Trax *esce per Natale.*

TERZO: NEGOZIANTI

Spett. le redazione di Kappa,
Ebbene sì! Dopo anni di latitanza, ricerche infinite, punta e puntate di CHI L'HA VISTO?, fughe in paesi tropicali con prosperose bellezze (magari!), ho deciso di uscire allo scoperto facendomi lapidare in pubblica piazza ("chi è senza peccato, scaglia la prima pietra", disse un mio caro amico).
Ormai lo avete capito...
Sono un rivenditore. (Sospiro molto pesante). Passiamo ora ai discorsi seri.
Ho aspettato che qualcuno più qualificato e soprattutto con un'esperienza maggiore della mia vi scrivesse, ma, purtroppo, visto che nessuno si è fatto avanti, vi dovete accontentare dell'opinione di un piccolo rivenditore di provincia con un modesto giro di clientela.
Il problema della difficile reperibilità del software, a mio avviso, dipende dal sistema con cui operano le grande case di distribuzione nazionale (CTO, Leader, ecc.). Il loro motto è sicuramente: "VENDERE-VENDERE-VENDERE-E-NON-GUARDARE-IN-FACCIA-A-NESSUNO".
Vorrei spiegare, a grandi linee, in che cosa consiste:
1) Il tasso di sconto al rivenditore viene fissato a seconda del materiale ordinato.
2) Non è possibile restituire il software giacente a magazzino.
3) La politica dell'innalzamento dei prezzi al pubblico è causata dall'abbassamento degli sconti ai rivenditori (l'ultima volta è stata applicata l'anno scorso)
4) Non si può sapere mentre si effettua un ordine, che cosa verrà consegnato realmente.
5) Non si può sapere la reale disponibilità del software non recente.
6) Il prezzo improponibile.
Vediamo ora di porre ai famosi grandi della distribuzione italiana di software le domande che io ho già fatto ai loro rappresentanti (avendo sempre al riguardo risposte evasive) sui suddetti punti.
1 & 2) come faccio a ordinare milioni di programmi per computer se poi non ho la possibilità di poterli restituire in caso di mancata vendita per poter acquistare altro software?
3) Perché devo cercare di incrementare la vendita di software originale se ci guadagno sempre meno?
4 & 5) Come faccio a dire ai miei clienti che gli rimedierò un programma se neanche io posso sapere se realmente è disponibile al magazzino oppure mi viene detto (sempre da signorine molto gentili) che il materiale è disponibile, ma poi mi viene consegnato dopo due mesi!?! E vi assicuro che è successo.
6) Avete provato a confrontare i prezzi italiani con i prezzi inglesi? Come mai sono lontani anni luce?
Con questo non voglio giocare allo scaricabarile e neanche salvare quella parte dei rivenditori che fanno questo mestiere con poca passione e con molto occhio al vil denaro denaro, ma spero che la gente possa capire che le persone vanno giudicate nell'ambito -non solo nella loro piccolo o grande struttura di lavoro in cui operano - ma nel contesto di una situazione nazionale più grande alle loro spalle che può metterli anche in cattiva luce senza una responsabilità diretta.
Aspettiamo quindi che qualcuno possa rispondere o possa essere intervistato (coraggio inviati di K, tanto siete sempre in giro...), e vorrei concludere con una riflessione sul mondo videoludico di oggi. Ho 26 anni, sono un appassionato giocatore da 12, ho fatto la classica scalata di macchine (ZX Spectrum, C64, Amiga, PC 386), vengo visto come un alieno (non per problemi fisici, ma perché gioco al computer a volte anche quando sono a casa) da moglie e amici, ma vorrei dare un consiglio ai ragazzini d'oggi.
Cercate di vivere il mondo videoludico come una stupenda esperienza di svago con tutte le limitazioni di tempo, di energie fisiche e mentali, che si possono dedicare e ricordate che mille dischetti blu copiati non fanno la felicità di una scatola e di un libretto di istruzioni (tanto meglio se a basso prezzo, vedi sopra). Chiudo esprimendo a tutta la redazione di K che sta confezionando una stupenda rivista, mi aiuta a poter dare dei buoni consigli a tutti i clienti (svolinata finale che aiuta sempre!). Grazie,

Marco "Firefox"

Testimonianza molto interessante: è la prima volta che un "addetto ai lavori", a uno che sta al di là della barricata, dicesse la sua.
Certo che se quello che dici, Marco, fosse vero, avremmo qualche motivo in più per lamentarci... A questo punto che cosa dovremmo fare per comprare giochi originali?
Già, cosa dovremmo fare...

QUARTO: L'ESTERO

Cara redazione di K,
vi scrivo per esprimere la mia totale solidarietà nei confronti di Giorgio Gaspari (lettera apparsa sul numero di settembre). Quando ho letto le sue affermazioni sembrava che stessi scrivendo io.
Anch'io, infatti, fino a qualche tempo fa acquistavo chili di dischetti piratati, conditi da qualche originale frutto di un incontrollabile, ma comunque raro, "raptus di onestà". La "conversione" è avvenuta da quando riesco a procurarmi con una certa regolarità alcune riviste inglesi.
Su di esse ho scoperto delle ditte di vendita per corrispondenza dall'efficienza impressionante: hanno dei cataloghi dettagliatissimi (delle vere e proprie riviste!), con una specificazione per ogni singolo programma, della sua compatibilità con le varie versioni di Amiga, forniscono un prospetto delle date di rilascio (molto veritiere) dei giochi in modo da permettere la pianificazione degli acquisti anche a lunga scadenza e, cosa fondamentale, alla META' dei prezzi nostrani (le spese postali sono onestissime: circa 5-6 mila lire). Devo precisare che il tempo di attesa per il ricevimento non ha mai superato i dieci giorni.
Addirittura, una volta che il programma richiesto non era disponibile a breve termine, mi sono visto recapitare a casa una lettera che mi offriva la possibilità di scegliere tra la sostituzione con un altro programma, l'accredito dell'importo per acquisti futuri e la restituzione dei soldi.
Con queste considerazioni ho voluto solo far sapere a chi non ne fosse a conoscenza come vanno le cose in altri paesi e come potrebbero andare anche qui se facessimo sentire la nostra voce.
Protestate, gente, protestate.
Cordiali saluti,

Maurizio Morini (Frosinone)

...Ecco una soluzione possibile.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'ANGOLO DEL Tecnico

Una rivista come K viene letta da un pubblico estremamente eterogeneo, per età, interessi e preparazione. Uno dei compiti più ardui per i redattori che scrivono un articolo o una recensione è quello di trovare una giusta via di mezzo tra le diverse esigenze e richieste dei lettori. Dopo un solo mese di esperienza nel settore "postale" ho dovuto prendere atto del fatto che la selezione della corrispondenza da pubblicare è ancora più terribile ma anche piuttosto gratificante. Venendo a contatto con gli estremi, leggendo nell'arco di cinque minuti lettere dove mi chiedono come formattare un dischetto e altre dove mi chiedono pareri su piccoli progetti elettronici e ricevendo i complimenti per la rivista da entrambi, mi accorgo che forse in redazione stiamo facendo un buon lavoro... Ok, bando all'autocompiacimento e iniziamo a rispondere (scusate se qualche domanda è stata tagliata ma purtroppo lo spazio è poco e non mi lasciano scrivere sui margini).

...Ho acquistato un lettore di CD-ROM SCSI ma all'interno della confezione non c'erano dischi di installazione o contenenti i driver per l'MS-DOS. Purtroppo il computer non lo riconosce direttamente e non vorrei che ci fossero problemi di compatibilità...

Vincenzo Carnaroli
Zerbolò (PV)

I driver per il lettore non andavano cercati nella confezione del drive, bensì in quella dell'interfaccia SCSI. Purtroppo alcuni produttori non si premurano di inserirli nella dotazione delle schede ed è quindi necessario richiederli al rivenditore o addirittura direttamente al produttore. Per alcuni controller SCSI esiste un software apposito, Corel SCSI, che si occupa dell'installazione di CD-ROM, drive magneto-ottici e altri dispositivi. Torneremo al più presto sull'argomento, con un articolo specifico o all'interno della posta quando lo spazio sarà meno tiranno.

...se attacco alla MIDI della SoundBlaster un expander o tastiera in general MIDI posso sfruttare quei giochi che supportano il GM (come ad esempio X-Wing?).
Oppure mi serve una interfaccia MIDI compatibile MPU-401 Roland?

Fabio

Non ho avuto modo di provare una tastiera General MIDI ma ho ormai acquisito una certa esperienza con i moduli MIDI esterni e posso dirti che dipende tutto dal software con cui ti cimenti. The 7th Guest, ad esempio, ha riconosciuto e utilizzato senza problemi un modulo esterno collegato alla mia SB16, mentre X-Wing ha reagito con il più cupo silenzio. Le cose vanno meglio con quei giochi (e sono sempre di più) che prevedono due driver separati, uno per dispositivi General MIDI interni, l'altro per dispositivi MIDI collegati alla porta esterna della SoundBlaster. Se hai esperienze personali interessanti da comunicarci, scrivici, seremo felici di pubblicarle.

Spettabile Radazione di K ("L'angolo del "Tennico"),
Vi scrivo perché vorrei saperne qualche cosa di più sulla realizzazione pratica dei videogiochi; premetto che faccio il programmatore in una ditta che produce software di tipo gestionale e in particolare io sviluppo programmi sotto Windows con SW dedicato all'interfacciamento con Database SQL. Nel tempo libero smanetto con il mio 486 cercando di fare qualche cosa di buono ma devo dire che tutto era più facile con il mio vecchio C64, forse anche perché riuscivo a reperire maggior documentazione per quanto riguarda la realizzazione di videogiochi. Da parte mia ho provato in Assembler, e ora mi sto orientando verso il C++, a sviluppare qualche cosa senza pretese, ma il problema maggiore sta nella gestione di grafica che risulta sempre troppo lenta. In particolare vorrei sapere se esistono SW di sviluppo dedicati, e se sì quali. Mi affido a voi! Spero che possiate indicarmi qualche libro o qualcuno a cui rivolgermi.
P.S.: che sparatutto ci sono per PC?! (a me piacciono quelli tipo *Xenon 1* e *2*) e perché ce ne sono pochi?!
P.P.S.: le sorelle Silvia ed Elena Cattelan sono tue parenti?

Nicola Cainelli
Trento

Purtroppo la programmazione di videogiochi arcade su PC è un compito ingrato, dovuto non tanto a limitazioni dal punto di vista dei linguaggi di programmazione quanto piuttosto a vere e proprie limitazioni dovute alla struttura dell'hardware. Mentre su Amiga per gestire lo scrolling è sufficiente spostare un puntatore sulla pagina grafica, su PC la gestione dei modi grafici della VGA impone vere e proprie acrobazie, che riescono con successo solo ai veterani più smaliziati. Per questo motivo shoot'em up e platform sono molto rari nell'ambiente MS-DOS, più adatto ad applicazioni poligonali (simulazioni), o con grafica statica o solo parzialmente in movimento (avventure, GdR, ecc.).
In realtà la potenza di calcolo può supplire in parte a queste lacune, al punto che giochi sportivi come Sensible Soccer *o* Goal! *vengono ormai convertiti con successo. Se vuoi contattare altri programmatori e condividere con loro le tue esperienze puoi collegarti a BBK dove potrai trovare un'area dedicata.*
P.S.: Se la cosa può renderti felice Xenon 2 *esiste anche per PC! Purtroppo si tratta di un caso isolato. Su BBK, peraltro, è in linea uno sparatutto shareware a scrolling omnidirezionale sviluppato da un gruppo australiano. Potresti contattarli per posta per avere qualche dritta sulle routine utilizzate.*
P.P.S.: Non penso ma non lo escludo del tutto. I miei genitori sono originari della provincia di Vicenza (Piovene Rocchette), a non più di un'ora di macchina da Trento. Magari alla lontana... salutamele!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KRAMER ELECTRONIC

COMPUTERS DIFFUSION

CONSULENZE - VENDITA - INSTALLAZIONE - HARDWARE - SOFTWARE
ASSISTENZA TECNICA - GRAFICA - IMPAGINAZIONE - TELEMATICA

SUPER OFFERTE AMIGA

MIGA 4000/040 D 120Mb 6Mb Ram	L. 3.890.000
MIGA 4000/030 D 80Mb 4Mb Ram	L. 2.690.000
IMM 4Mb 32bit	L. 380.000
MIGA 1200	L. 740.000
N Hd Ide 85Mb	L. 1.299.000
N Hd Ide 120Mb	L. 1.499.000
D 85Mb Ide 2" 1/2	L. 590.000
D 120Mb Ide 2" 1/2	L. 790.000
CMCIA 2Mb Ram	L. 299.000
CMCIA 4Mb Ram	L. 499.000

512K Ram per A500	L. 59.000
1Mb Ram per A500 Plus	L. 149.000
1Mb Ram per A600	L. 129.000
2Mb Exp. 8Mb per A2000	L. 390.000
GVP Hd 85Mb per A500	L. 899.000
Drive esterno Teach	L. 169.000
Video Backup System	L. 69.000
Monitor 1084	L. 399.000
Monitor 1940 per A1200	L. 499.000
Monitor 1942 per A4000	L. 629.000
Monitor 1960 per A4000	L. 849.000

SUPER OFFERTA PC

PC 386dx 40Mhz 128 Kb Cache
4Mb RAM - Drive 1,44 Mb - Hd 170 Mb
SVGA 1Mb W.A. - Monitor SVGA - Tastiera
DR. Dos 6.0 & Geoworks L. 2.190.000

PC 486dx 33 Mhz 128 Kb Cache
Vesa Local Bus (3 slots) - 4 Mb Ram
Drive 1,44 Mb - Hd 170 Mb
S-VGA 1 Mb W.A. - Monitor S-VGA - Tastiera
DR. Dos 6.0 & Geoworks L. 2.750.000

SUPER OFFERTE CONSOLES

AMIGA CD-32	L. 699.000
Giochi per Amiga CD_32	L. 60.000
Mega Drive PAL + Knuckle II	L. 320.000
Mega CD + Game	L. 650.000
GameBoy + Game	L. 165.000
GameGear + Sonic	L. 279.000
Atari Lynx II + Game & Acc.	L. 239.000

KRAMER ELECTRONIC - Via A. Kramer, 19 - 20129 Milano (MM1 P.ta Venezia) Tel. 02/76008728 Fax 02/76013510

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopracitati sono tutti IVA compresa.

CD ROM!

PREZZI I.V.A. 12% INCLUSA
SPEDIZIONI CON CORRIERE ESPRESSO UPS

D ROM MS-DOS®, WINDOWS® E KODAK PHOTO CD®

AZIONI 3D	PREZZO
STUFF	36.900
STUFF II	59.600
RACE MAGIC	64.200
KTHROUGH AND FLYBYS	95.300
NTION FESTIVAL	80.800
UAL REALITY MADNESS (WIN95)	119.000

FICA 2D	PREZZO
SED	67.200
GALAXY (2 CD)	137.000
TAL ECSTASY (MPC)	75.600
URE HEAVEN (DOS e MAC) (WIN95)	137.600
URES & BACKGROUNDS 1	96.600
URES & BACKGROUNDS 2	96.600

TOP PUBLISHING	PREZZO
DREAM (DOS e MAC)	88.200
DUE ARTE (DOS e MAC)	181.400
E TREE MAKER (DOS e MAC)	205.900
RAMIX VOL. 2 (DOS e MAC)	275.700
MASTER CD LIBRARY II	89.400

D & QUICKTIME	PREZZO
CKTIME THE CD '92-'93 (2 CD)	107.400
CTOONS WINDOWS	107.300
OSOFT VIDEO FOR WINDOWS	389.400
CLIPS FOR WINDOWS	69.700
CLIPS	69.900
ZING MOVIES (MPC)	164.500
D SPECIAL EFFECTS VOL.1 (MPC)	206.600
D SPECIAL EFFECTS VOL.2 (MPC)	206.600

TV E PROGRAMMI	PREZZO
SPECTRUM II	89.400
EWARE EXPLORER (WIN95)	117.300
E CD ROM II	85.400
II WIN/OS2	89.900
II AUDIO/VIDEO	85.400
MASTER II	65.600
WINDOWS CD ROM	53.700
T OWL'S 4.0	99.500
T OWL'S 10.0 (WIN95)	86.900
ED CD ROM	57.700
AVAGANZA (6 CD-FEB '95)	962.800
MASTER	89.900
DS FOR WINDOWS	65.900
EWARE COLLECTION	52.800
E NIGHT	75.300
MING CD	105.600
EWARE 2 THE MAXX	75.300

GIOCHI	PREZZO
• GAME MASTER II	65.600
• MALDNY'S	136.900
• WING COMMANDER II DLX	163.200
• CHESSMASTER 3000 (MPC)	165.200
• SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	117.200
• INDIANA JONES IV	134.200
• KINGS QUEST V	133.200
• KINGS QUEST VI UPGRADE	71.900
• SHERLOCK HOLMES III	143.300
• STELLAR 7	109.900
• MANTIS FIGHTER	138.100
• 7TH GUEST	147.000
• AUTUMN	152.900
• KING WORLD	106.800
• MANIAC 2 - DAY OF THE TENTACLES	137.800
• CYBERGENIC RANGER	79.900
• ULTIMA UNDERWORLD I & II	190.000
• BLUE FORCE	129.600
• GUNSHIP 2000 W/SCENARIO	106.800
• CONAN	81.400
• EYE OF BEHOLDER III	96.000
• DUNE	165.300
• B-17 SILENT SERVICE	106.900
• WRATH OF THE DEMON	98.500
• HAROLD IS MISSING	162.400
• SHUTTLE- THE SPACE FLIGHT SIMULATOR	159.200
• GREAT NAVAL BATTLES	169.000
• FPS STRIKE EAGLE III	160.000
• VIDEO CUBE SPACE (WIN95)	150.000

EDUCATIONAL	PREZZO
• BUSINESS MASTER II	69.500
• EDUCATIONAL MASTER II	69.500
• MICROSOFT CINEMANIA	179.900
• MICROSOFT MUSICAL INSTRUMENTS	167.400
• OMNI NEWSROOM GLOBAL (MPC)	169.300
• GUINNESS BOOK OF RECORDS 1995	159.800
• GROLIERS ENCYCLOPEDIA	252.800
• THE ANIMALS !	135.000
• DINOSAURUS (MPC)	165.700
• DICTIONARY LIVING WORLD	26.500
• TIME MAGAZINE ALMANAC (MPC)	229.500
• WORLDWIDE ADVENTURES (MPC)	96.000
• COMPLETE HOUSE (MPC)	89.500
• UFO (WIN95)	111.700

EROTICI	PREZZO
• WOMEN OF VENUS	95.900
• FAO EROTIC (3 CD)	176.700
• FAO GOLD	115.200
• ASIAN LADIES	85.900
• BANGKOK CD	109.200
• EROTIC ENCOUNTERS	90.600
• STORY III	79.200
• SHUTWARE	51.500
• PHYSICAL TERAPHY	56.900
• EMPIRE PACIFIC	98.900
• BUSTY BABES III	63.600
• EROTIQUE QUICKTIME (DOS e MAC)	209.600
• NIGHT WATCH (DOS e MAC)	115.700
• SEYMORE BUTTS (DOS e MAC)	153.500
• HIDDEN OBSESSIONS	124.600
• ADULT PALATE VOL. 1 (DOS e MAC)	84.700
• WICKED KODAK ACCESS (DOS e MAC)	121.200
• DIGITAL DANCING (DOS e MAC)	115.700
• SOUTHERN BEAUTIES	97.600
• MYSTIC OF ORIENT	79.200
• LEGENDS OF PORN II (DOS e MAC)	99.800
• HIGH VOLUME NUDES (DOS e MAC)	89.300
• EXTREME DELIGHT	84.200
• PARADISE CLUB	152.700
• BETRAYAL QUICKTIME	135.600
• CAT & MOUSE QUICKTIME	135.700
• WICKED QUICKTIME MOVIE	135.600
• GIRL OF J STEVEN HICKS (DOS e MAC)	62.700
• WILD WOMEN	47.700
• DEEP THROAT	117.600
• T & A 2 THE MAXX (WIN95)	52.000

GEOGRAFIA-ASTRONOMIA	PREZZO
• COMPLEX - ANDROMEDE	53.700
• GREAT CITIES vol.1	167.000
• GREAT CITIES vol.2	160.000
• DELORME GLOBAL EXPLORER	257.200
• MARS EXPLORER	190.700
• DISTANT SUNS	220.300
• RETURN TO THE MOON	70.700
• SPACE TIME & ART (DOS e MAC)	197.300
• NASA-OUR SOLAR SYSTEM	124.600
• SPACE VISUAL HISTORY (DOS e MAC)	127.000
• HONG KONG	70.500
• NEW YORK	70.500
• WASHINGTON D.C.	70.500
• LONDON (MPC)	97.600
• TROPICAL RAINFOREST	79.200
• FAMOUS PLACES (MPC)	164.500
• OCEAN LIFE VOL. 1	71.900

DISPONIBILI I CD ROM SCIENTIFICI DELLA **NASA**
DATI E IMMAGINI RACCOLTI DALLE SONDE VOYAGER 1 E 2, VIKING E GALILEO

...IVA INCLUSA. TITOLI SEMPRE DISPONIBILI PRESSO:

DAS Advanced Graphic Division
Viale S.Eufemia, 94 - 25135 BRESCIA -
Tel. 030 - 3760729 (4 linee r.a.) Fax 030 - 364373

WEST UNION
Via Volturno, 10-12 int.207
50019 OSMANNORO SESTO F.NO
- FIRENZE -
Tel. 055 - 340564 - 340586 Fax 055 - 340579

Amiga Db-Line TV-Games

DISTRIBUZIONE NAZIONALE

Db-Line srl V.le Rimembranze, 26/C
21024 BIANDRONNO (VA)
Tel.0332.819104 Fax.0332.767244
VOXonFAX. 767360 BBS 767277-767329

CONSOLE POINT

LO SPECIALISTA DEL VIDEOGAME
UNICO CENTRO SPECIALIZZATO IN CALABRIA

MEGA DRIVE - GAMEGEAR - SUPERNINTENDO
GAME BOY - NEO GEO - COMMODORE - AMIGA
ACCESSORI E SOFTWARE DI TUTTI I TIPI

E ORA CONSOLE POINT E' "MAIL SERVICE"
VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
CONSOLE POINT: Via V.Alfieri (Pal.Gemelli)
COMMENDA DI RENDE (CS) TEL/FAX 0984/465487

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

K BOX TNT

Siamo giunti al terzo TNT KBox e devo dire che il connubio soluzioni-espistolare sta funzionando veramente bene: siamo sommersi da richieste di aiuto, quindi non prendetevela a male se non vedete la vostra missiva in queste due paginette... Un piccolo avvertimento: quando spedite o faxate una richiesta, ricordatevi sempre di segnalare il titolo del gioco incriminato e di descrivere nel modo più completo il vostro problema, sia esso un livello di *Dungeon Master* o un cattivone di *Project X*.
Dove destinare le richieste? Al solito indirizzo: TNT KBOX, Via Aosta, 2, 20135 Milano. Se poi disponete di un fax, utilizzate questo prodigio della scienza, mandando i vostri fogli A4 allo 02/33104726. Se poi, esagerando, vi collegate a BBK, potete lasciare le vostre richieste anche in area 5 - TNT
Al prossimo mese Vostro esplorativo,

Paolo Paglianti

Rispondiamo alla missiva di Silvio, che disperato, ha "... comprato *The Dark Queen of Krynn*, l'ultimo GdR della saga *Dragon Lance*: purtroppo, dopo sole due ore di gioco, mi sono trovato in una brutta situazione, da cui non sono ancora riuscito a schiodarmi. Svolta la parte di avventura sott'acqua, al largo di Taladas, e dopo aver perlustrato la cittadina di Hizenm ho trovato alcuni indizi chi mi hanno portato nell'antico faro di Lunitari: ho esplorato tutta la torre ma non riesco a trovare Fastillion, che dovrebbe essere sotto un portico, o qualcosa del genere...". Beh, caro Silvio, se può consolarti ho perso anch'io più di una notte nella ricerca di Fastillion: il segreto di questo faro abbandonato è che nasconde due teletrasportatori; per farla breve, devi salire sino all'ottavo piano, spegnere il teletrasportatore con la leva apposita e buttarti nel buco; quindi risali e cerca le due porte nascoste che portano ai misteriosi teletrasportatori: la prima porta è nell'area corrispondente all'entrata, e conduce direttamente a Fastillion. Per uscire dal suo laboratorio dovrai poi buttarti di nuovo in un buco sul pavimento per trovare il secondo teletrasportatore. Una piccola nota: dalla lettera si intuiva che hai esplorato tutto il Faro; in effetti, i decimo e undicesimo piano sono ricchi di nemici e di oggetti, ma non hanno importanza ai fini dell'avventura vera e propria. Una marea di lettere su *Flashback* ha inondato la casella postale dei TNT KBox: Raimondo di Bari ci fa sapere che non riesce ancora, nonostante i passati suggerimenti, a "...raggiungere la fatidica piattaforma del secondo livello...": il trucco è nel modo di saltare; prova a correre normalmente, quindi a lasciare il joystick, ma tenendo premuto il pulsante di fuoco. Diversi altri lettori, invece, chiedono più semplicemente i codici, pubblicati solo per PC per la versione "difficile". Ecco gli altri (sono tre, uno per ogni livello di difficoltà):

Versione PC: Jaguar - Combel - Antic - Nolan - Arthur - Shiryu - Render - Bantha -Shiva - Kasyyk - Sarlac - Maenoc - Sulust - Neptun - Tohold -Picolo - Fugu - Capsul - Zzzap - Maniac - No Way

Le password per Amiga sono:

Clop, Cara, Font, Cale, Hash, Fibo, Tips

Chi dice che non ci sono lettrici in ascolto? "Karissima redazione di Kappa, mi chiamo Antonella e sono un'assidua lettrice di Kappa dal primo numero [...] sono arrivata quasi alla fine di *Ween*, ma non riesco a prendere la statua di Azeulisse, perché si rompe sempre la corda. Penso che si debba rallentare il pendolo, con le tre leve, ma non riesco a combinare niente...". Ok, grazie anche alla soluzione di un gruppo di lettori autonominatisi MTD Soft, corriamo in aiuto di Antonella, rivelandole che per rallentare il pendolo deve spostare tutte le e tre le leve in basso (partendo da quella di destra) e poi riportarle tutte di nuovo in alto (sempre partendo da quella di destra). Potrai così chiamare tranquillamente il vampiro, prendere il sasso, inserirlo nell'incisione e scrivere Azeulisse. Chissà se in un lontano futuro potremo pubblicare un TNT KBox senza dover aiutare qualcuno in *Monkey Island II*? Questo mese è il turno di Danilo Sacchi di Pavia, che ci scrive perché: "...non riesco a trovare l'indumento per la ricetta Woodoo: come si fa?". Lascia cadere la monetina dalla macchina per il grog e aspetta che arrivi il tuo arcinemico; quando si inchina per raccoglierla, Zak! rubagli con un gesto rapido e deciso i mutandoni!

Un'altra lettera, un altro problema: Sergio Giustri si lamenta perché "...le 80.000 lire spese per acquistare *The Legend of Kyrandia* sono state buttate via in quanto, in mezzo al gioco, mi blocco nel labirinto oltre la grotta". Beh, penso che quasi nessuno riesca a finire un'avventura al primo tentativo, anche perché il divertimento si esaurirebbe un po' troppo presto. Comunque non darti per vinto, ma, anzi, disegna una mappa del labirinto (l'abbiamo pubblicata su Kappa 46, ma per problemi di spazio, non possiamo riproporla in questa sede). Il trucco è nelle bacche, che ti permettono di visitare tre stanze buie; devi, andando per tentativi, scoprire qual è la strada giusta, nella quale, ogni tre stanze, troverai un cespuglio di bacche. Un altro appuntamento fisso è sicuramente quello di *Eye of the Beholder*: Ennio di Rimini ci manda un fax per chiederci come "...superare quel maledetto (in effetti Ennio ha usato un altro termine, NdR) rompicapo, dove c'è una specie di bilancia e una manciata di anelli -2, +3, -1, ecc. Prima di tutto lancia un Wall of Force dietro alla porta di questa stanza, in modo da bloccare gli Earth Elemental; quindi prendi tutti gli anelli, compresi quelli Cursed, e metti su un un piatto della bilancia quelli +2 o -2, sull'altro i +1, -1, +3 e -3, in modo da equilibrarla. Antonio Torri di Lucca ci chiede "...se per caso, voi di Kappa, avete le password per *Lethal Weapon* per PC, perché sono bloccato irrimediabilmente alla seconda missione...". Grazie a Francesco Lemmi, possiamo pubblicare tutti e tre i codici delle prime tre missioni, che danno quindi accesso alla quarta:

Prima Missione: REUOLF

Seconda Missione: CPLMBA

Terza Missione: LTCRRK

Concludiamo felicemente anche questo terzo TNT KBox rispondendo contemporaneamente a due lettori, entrambi bloccati in *Future Wars*. Diego Lumicini vorrebbe sapere "...come fare per completare la fase del Monastero, dove riesco a prendere il telecomando, ma poi non so come proseguire..."; invece Marco Antoni di Milano pensa di "...essere in una brutta situazione: sono stato imprigionato dagli alieni, ma non so come fuggire dalla loro prigione spaziale". Per quello che riguarda Diego, il nostro lettore deve utilizzare il telecomando sulla botte in cantina, più precisamente quella in alto a destra, in modo da aprire un passaggio segreto che porta fino alla prigione di Lo'Ann. Probabilmente Marco ha fatto un errore proprio in questo punto: infatti, esaminando due volte la base della campana che rinchiude la nostra povera Lo'Ann, si trova una capsula di gas, che bisogna utilizzare nella grata della prigione aliena, che va poi tappata con il giornale.

Tricks'n'Tips

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Eccezionale !!
Montecristano + Lorm + Camembandego + tutti gli zoo del monaco + Sarpeeo
5 CD a Lire 199.000
Solo PC

PADOVA

Orario continuato
10 - 19.30
escluso lunedi' mattina

Vendita anche per corrispondenza
via Provvidenza, 43 Sarmeola di Rubano 35030 Padova
Showroom e uffici

COMPUTER TIME

GVP Point
Gli unici a Padova

Accessori Amiga

AMIGA 1200		720.000
AMIGA CD-32+1 Cd gratis	New	680.000
Hard Disk 2" 121mb. formattati+cavo per (A-1200)	New Price	599.000
GVP acceleratore A-1230 (68030+4mb. ram x A-1200)	New Price	1.280.000
GVP Genlock SVHS (Tutti Amiga)	New Price	980.000
GVP DSS8-XTalk DigiAudio (Tutti Amiga)		219.000
GVP I/O Extender (Amiga 2000)	New	299.000
Scheda 24bit Merlin x A-4000		New TEL
Scheda Genlock-Digitizer x Merlin		New TEL
Scheda 24bit Retina/Picasso		New TEL
Scheda Picture in Picture x A-4000	New	359.000
Scheda Deinterlacciatrice x A-4000	New	438.000
Drive esterno 1,7mb. Legge e scrive file PC (Tutti Amiga)	New	299.000
Stampante Star LC-20 - 9 aghiB/N		300.000
Stampante Star LC-100 - 9 aghi Color		350.000
Joystick Albatros Microswitch		35.000
Schermo Antiradiazioni Cristallo + Massa		90.000

Accessori PC

Multimedia Kit DISCOVERY (SBpro+CDrom Multisess+5Cd)	New	890.000
Multimedia Kit PERFORMANCE (SB16ASP+CDrom Multisess+5Cd)	New	990.000
SoundBlaster De Luxe+Cd		160.000
SoundBlaster PRO De luxe+Cd	New Price	249.000
SoundBlaster 16Asp+Cd		430.000
Cd-Rom Creative+Corso inglese in Cd	New	600.000
Cd-Rom Panasonic Multisess. Doppia velocita'	New	550.000
WaveBlaster (per ASP 16bit)	New Price	399.000
Casse Creative Labs 2vie	New	70.000
Modem / Fax Int. 2400-9600 winfax omaggio	New Price	199.000
Modem / Fax Est. 14.400-14.400 Us-Robotics	New	860.000
Tavoletta Grafica 12x12 Genius Hi-Sketch	New Price	499.000
Tavoletta Grafica 18x12 Genius Hi-Sketch	New Price	699.000
RoppyDisk Bulk DD/HD		800/1.100
RoppyDisk Polaroid DD/HD		1.300/1700
Streamer Colorado 250mb. Interno	New Price	490.000
Cartuccia Streamer 250mb. non formattata	New Price	49.000
Monitor 14" Philips 1024x768I 0,28pitch	New Price	580.000
Monitor 15" Acer 1024x768NI MPRII 0,28	New	1.200.000
Monitor 17" Philips Brillance 1280x1024NI 0,26	New	2.000.000
Joystick Albatros per PC a microswitch	New	69.000

Telefono
049-8976787
049-8976508
fax.
049-8976414

PREZZI IVA INCLUSA
Garanzia 24 mesi
su tutte la parti PC

Linea Commodore

DISPONIBILE TUTTA
LA GAMMA
COMPUTERS COMMODORE

Kickstart 1.3 per A600	88.000
Espansione 1Mb per A600	130.000
Drive esterno per Amiga	130.000
Opal Vision scheda grafica 24bit	telefonare
GVP scheda multiseriale A2000/3000	telefonare
GVP scheda acceleratrice 68030 25/40/50Mhz	telefonare
Espansione 512k per A500	50.000
Espansione 1Mb per A500+	85.000
KickStart 2.0 per A500	95.000
Scanner 256 toni di grigio	280.000
Controller Roctec 0Mb + HDD 45Mb	720.000
GVP A530 turbo 68030 40Mhz per A500	telefonare
GVP Phone Pack FAXboard per A2000/3000/4000	telefonare

VASTA DISPONBILITA'
DI SOFTWARE

PREZZI SPECIALI
PER ISTITUTI TECNICI E STUDENTI
ASSISTENZA HOT-LINE
CONSULENZE E PREVENTIVI GRATUITI

RHO
Via Corridoni, 35

SOFTWARE - HARDWARE
AMIGA, PC MS.DOS , C 64

VIDEOGIOCHI SELEZIONATI PER GENERE,
GRAFICA, GIOCABILITÀ.
ARRIVI SETTIMANALI SOFTWARE DALLE
MAGGIORI CASE DI DISTRIBUZIONE

VENDITE RATEALI
PERSONALIZZATE

RHO
Via Corridoni, 35
Tel. 02/935.04.891
Fax 02/935.04.893

BITLINE sas

---

computer shop SW

PAVIA

CENTRO COMMERCIALE MINERVA
VIALE C. BATTISTI 74
TEL. 0382/ 308262

COMPUTER, GIOCHI, ACCESSORI
ALCUNI ESEMPI:

PC
TORNADO
DAY OF THE TENTACLE
PRIVATEER
RETURN OF THE PHANTON

AMIGA
DUNE II
SOCCER KID
OVERDRIVE
HIRED GUNS

GAME BOY
FIRE FIGHTER
ROBIN HOOD
KING OF THE RING
SUPER MARIOLAND 2

MEGA DRIVE
STREET FIGHTER II
MICRO MACHINE
JURASSIC PARK
JUNGLE STRIKE

SUPER NINTENDO
MAZINGA Z
TOTAL CARNAGE
STREET F. II TURBO
S. MARIO ALL-STAR
BUBSY
MORTAL KOMBAT

GAME GEAR
TERMINATOR 2
BARE KNUCLE 2
TOM AND JERRY

MASTER SYSTEM + NINTENDO 8 BIT + C64

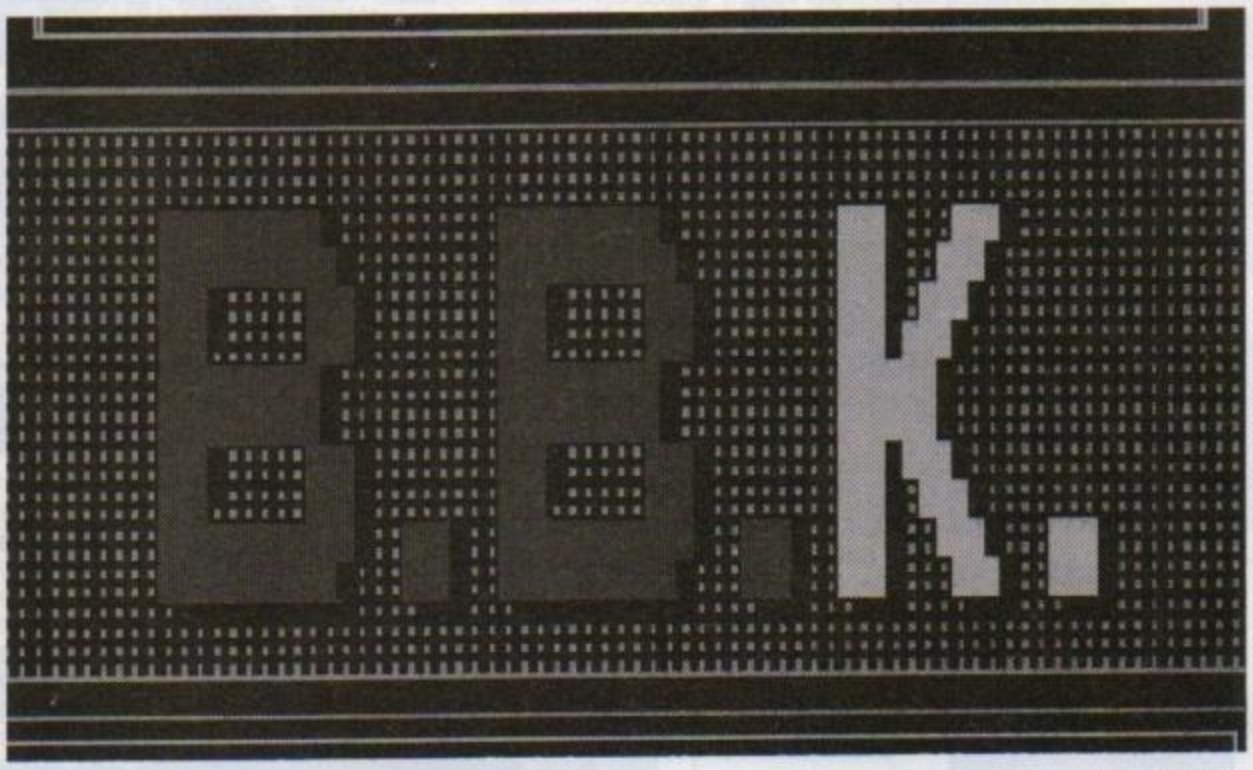
NOVITÀ SETTIMANALI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ESPLORANDO BBK

Nuovi comandi e informazioni utili per BBK. Un sistema telematico in continua evoluzione che conta ormai oltre 2500 utenti (e non si trova in uno stato con prefisso a 3 zeri!).



IL RIGORE DELLE AREE

Il mese scorso abbiamo parlato delle aree senza peraltro entrare nel merito dell'argomento: che cosa sono effettivamente? Nient'altro che sezioni "monografiche" della BBS, con file e messaggi relativi a un tema particolare. È proprio per il motivo della specificità e settorialità che diviene importante uploadare i file nelle aree pertinenti; uno degli errori più comuni tra i neofiti è quello di effettuare upload indiscriminati mettendo in difficoltà i gestori del sistema che sono costretti a piccole acrobazie per ovviare a questi inconvenienti. A proposito degli upload vorremmo ribadire, a costo di essere noiosi, che il software inviato in BBS deve essere solo ed esclusivamente shareware o public domain. Accade spessissimo di trovare del software coperto da copyright (che può rimanere disponibile per ore dal momento che la BBS non è perennemente sotto controllo del Sysop il quale, ahimé, ha anche una vita propria, si ciba e studia come altri esseri umani), uploadato con commenti talvolta innocenti e disarmanti ma non per questo giustificabili. Ripetiamo ancora una volta, nel vostro interesse, che saremo costretti a prendere dei provvedimenti nei confronti dei trasgressori; purtroppo l'ignoranza della legge non ne giustifica la violazione e ricordiamo che la copia illegale del software in Italia è reato.

Tornando a discorsi più ameni, le aree sono strutturate come delle specie di "enti locali"; potrebbero essere gestite ognuna da un cosysop diverso, potrebbero avere livelli diversi di accesso. Il cosysop potrebbe essere anche uno di voi; se foste per esempio appassionati di musica MIDI, aveste il necessario know-how, aveste inviato un grande numero di file e voleste impegnarvi a controllare l'area e mantenerla aggiornata, potreste lasciare un messaggio al Sysop e, se l'area fosse ancora scoperta, potremmo accogliere le vostre richieste.

Il controllo dell'utilizzo delle aree è necessario non solo per quanto riguarda i file ma anche per ciò che concerne la sezione di posta elettronica. I non abbonati, ad esempio, non hanno accesso alle aree della redazione, mentre esiste un'area privata dove l'accesso è addirittura limitato ai redattori e alle software house. Se siete abbonati e volete usufruire del servizio di linea diretta con i redattori dovrete lasciare i messaggi nell'apposita area; in caso contrario potreste non trovare risposta o essere invitati a cambiare area.

ANCORA COMANDI

Diamo un'altra occhiata a comandi della BBS, in questo caso di uso meno frequente, ma ugualmente utili.

[V] VISIONE FILE

Per esaminare file di testo senza effettuare il download. Premendo V verrà richiesto il nome del file da visualizzare. È naturalmente possibile dare il comando direttamente dal menu principale (V nomefile dove nomefile è il nome del file).

[S] ESAMINA ACCESSO

Vengono visualizzati i dati relativi al vostro account, con informazioni relative al numero di chiamate effettuate in BBS, l'ultimo giorno in cui vi siete connessi, la ratio di dowload/upload (vedi K 54), il numero di file e byte uploadati, il numero massimo di byte downloadabili ogni giorno e così via.

[W] CAMBIA DATI UTENTE

Consente all'utente di cambiare i propri dati personali, come nome, locazione, numero telefonico, password (fatelo con una certa frequenza, senza esagerare), tipo di computer utilizzato, numero di linee da visualizzare sullo schermo prima di attivare il blocco dello scrolling verticale.

[M] ANSI ON/OFF

Consente di attivare o disattivare la grafica ANSI. Potreste, ad esempio, effettuare il logon senza la grafica ANSI per velocizzare il collegamento (nel caso possedeste un modem lento) e riattivarla in seguito da menu principale per le normali operazioni.

[X] ESPERTO ON/OFF

Con il modo esperto attivato non vedrete il menu al prompt se non premendo '?'. In caso contrario il menu verrà visualizzato ogni volta che ritornerete al prompt.

[T] ORA ESATTA

Visualizza l'ora esatta (almeno teoricamente). Se trovaste discrepanze con l'ora effettiva lapidate il Sysop.

[ZOOM] CRUNCH POSTA

Questa opzione consente la compattazione di tutti i messaggi in un unico file di testo che potrete scaricare in free download per rispondere off-line e inviare in seguito i singoli file di risposta. Disponibile al momento solo per gli utenti Amiga.

[UR] UPLOAD RESUME(TM) DI UN FILE

Il protocollo di trasmissione Z-Modem consente di riprendere l'upload di un file nel caso questo fosse stato interrotto per i motivi più disparati. Se vi foste sconnessi la BBS alla connessione successiva vi chiederà automaticamente se intendete riprendere l'upload incompleto oppure se desiderate cancellare i file parziali e ripartire da capo con l'upload.

Se il vostro programma di comunicazione gestisce questa funzione la BBS invierà automaticamente la locazione da cui partire.

Arrivederci al mese prossimo; ricordiamo che per sottoscrivere un abbonamento a BBK è sufficiente effettuare un versamento di L.50.000 sul Conto Corrente Postale n. 26190207 intestato a Studio VIT s.n.c., e inviare l'attestazione di pagamento indicando nome, cognome, indirizzo, numero di telefono, CAP e alias utilizzato in BBS a: Studio VIT - Via Aosta, 2 - 20138 - MILANO

Alessandro Cattelan

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VENDITA PER CORRISPONDEN

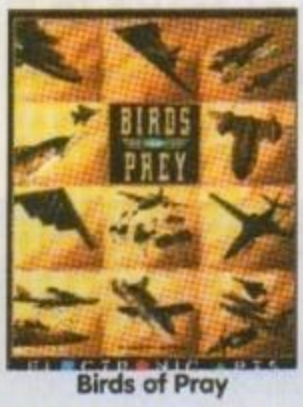
MS-DOS

Virtual Pilot

MACH 1

Top Star

Pc Fighter

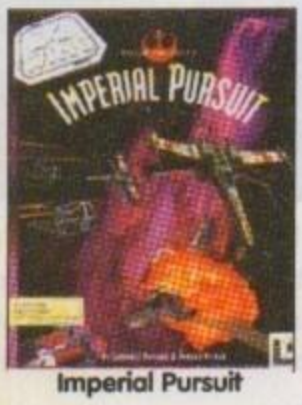


Birds of Pray

Titolo Lire

Simulazione/ Adventure

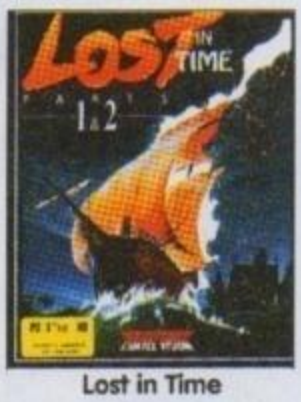
A-Train 99900
A-Train cost.Set 39900
Aces of pacific.....99900
Aces of Pacific Data 59900
Air Commander.....89900
Airbus A320.....99900
Alone in the dark ...109900



Imperial Pursuit

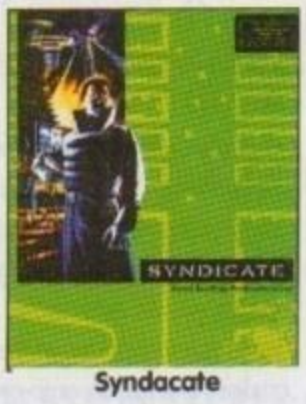
Amazon.....119900
Ancien. art of Sky..129900
Another World 79900
Ashes of Empire.....99900
ATAC.....99900
AV8B Harrier Ass. ...99900
B17 Fling Fortess....99900
Battle chess 400.....99900
Birds of prey.....109900
Campaign.....89900
Car & Driver 89900
Castless II 89900
Championship M. 59900
Civilization 99900
Comanche Max O. 119900
Comanche Data .....
Cruise for a Corps..79900
Dark Half 89900
Darklands.....129900
Day of Tentacle.....119900
Dominium 109900
Dragons L. 3.....99900
Dune.....79900
Dune II.....89900
Dylan dog 79900
Dyna Blaster.....79900

Elvira 2 89900
Empire.....69900
Eye of Beholder II....69900
Eye of beholder III .....
F1 Grand Prix.....109900
F117 Night.....89900
F15 Strike eagle 3.109900
Falcon 3 109900
Falcon 3 Data D. 69900
Fascination.....59900



Lost in Time

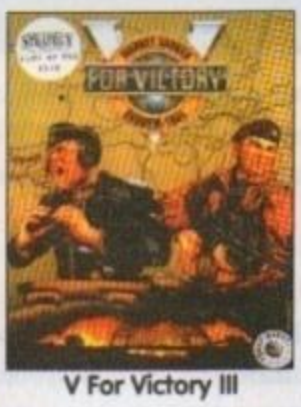
Goblins 2.....79900
Grand prix unl. 79900
Great naval battle....99900
Gunship 2000.....89900
Gunship 2000 data..69900
Harpoon 1.2.1. 89900
Harpoon data d. 79900
Harpoon battle s.3...49900
Harpoon battle s.4...49900
Harpoon scen.edit...49900
Harrier jump jet 109900
Hook.....69900
Inca 109900
Incredible machine 109900
Indiana J. arcade 79900



Syndacate

Indiana J. Fat of A. 109900
Jetfighter II data d. ..69900
KGB.....89900
King's Quest V 99900
King's Quest VI 119900
Laura Bow II.....99900
Legend of kyrandia..89900
Legend of valour ...109900
Loom 69900
Lord of rings II 99900
Maniac Mansion.....79900
Mantis.....129900

Mario is missing 99900
Might & Magic IV ...119900
Moonstone 69900
Monkey island 89900
Monkey island 2 109900
Monkey island 3 .....
NFL 69900
Pacific islands 79900
Pacific wars.....119900
Police quest.....109900
Populous II 99900
Power monger.....89900
Quest of Glory 3.....99900
Red baron data d. ...79900
Rex nebular.....119900
Rome ad92.....89900
Sfide invernali.....79900
Sherlock holmes....109900
Shuttle.....99900
Sim Ant.....89900
Sim Life 99900
Spce Quest IV.....99900
Space quest V.....119900
Special Forces 99900
Star control II.....99900



V For Victory III

Star Treck 99900
Strike commander .129900
Stunt island 129900
Supership 59900
Supertetris.....89900
Task Force 129900
Test Drive III.....89900
Tex Willer 79900
The manager.....79900
The summoning 89900
Ultima IV.....129900
Ultima trilogy II 129900
Ultima underworld .129900
Ultima underworld2129900
V for Victory.....109900
V for Victory II.....109900
Veil of darkness.....119900
Waxworks.....89900
Willy beamish.....99900
Wing Commander2 .99900
X-Wing 129900

World tennis champ 79900
Yeager air comb.....79900

Strike Commander

Budget

Carrier command 24900
Crazy cars II.....24900
Go for gold 24900
Golden axe.....24900
Knight force.....24900
Indy last crusade.....24900
Italia 90.....24900
Microprose Soccer ..24900
Murder.....24900
Out run 24900
Panza kick boxer.....24900
Pinball magic.....24900
Pitfighter 24900
Rack'em 24900
RBI 2 24900
Rick Dangerous 2....24900
Savage.....24900
Starglider 2.....24900
Streetfighter.....24900
Super off road 24900
Wild street 24900

Arcade/azione

1st Chess tutor 99900
3d World Boxing.....79900
3d World Tennis.....79900

Air Warrior II

American tail 89900
Arma letale 3.....49900

Catch 'em 49900
Cool Crock Twins....49900
Cool World 49900
Cover Girl poker.....69900
Crazy cars 3.....69900
Double dragon 3.....49900
Espana games 92 ...69900
Euro Soccer 49900
European Champ 9279900
Extasy 69900
Fire King.....99900
Gazza II.....39900

Lost in Time

Gods.....49900
Home Alone 2 89900
Humans.....59900
Joe & Mac 69900
Jhon madden II 109900
JP Papin's goal bu. .89900
Leeds United.....49900
Lemmings 2.....89900
Legend of Myra 59900
NCAA Basket 79900
Nicky Boom 79900
Putt Putt 89900
Robocop 3.....79900
Simpson 49900

Sleepwalker.....49900
Space Crusade 49900
Street Fighter 2 69900
Summer challenge ..79900

Lost in Time

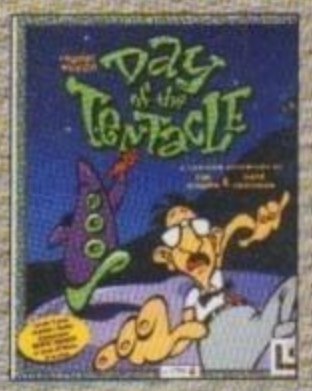
Super Cauldron.....49900
Trivial Pursuit 79900
Trolls 49900
Winter Sport 92 49900
Wreastling WWF 49900
Manchester United..29900
Pro tennis tour.....29900

OFFERTISSIME & GIOCHI MS-DOS

Neuro Mancer 19900
Top Gun 9900
Star Fleet I.....14900
688 Attack Sub 19900
Chuck Yeager 19900
Phm Pegasus 14900
G.S.Bridge 9900
Battle Chess 19900
Empire.....14900
W.Tour Golf 9900

Offerta Valida fino ad esaurimento Merce

The Day Of Tentacle



Gli Edison sono tornati. Tentacolo viola l'ultima creazione del Dott.Fred, vuole conquistare il mondo solo tu puoi fermarlo. Viaggia attraverso il tempo con tre eccentrici personaggi in questa avventura grafica veramente stravagante in stile cartone animato e con più di 100 stupendi effetti sonori.

L.119.900

**** STREET FIGHTER II PC DISPONIBILE L.79.900 ****

® ALEX Mail Service

Servizio di vendita per Corrispondenza

ORDINA SUBITO TELEFONANDO AL NUMERO:

011/4031114

APERTI DAL LUNEDI' AL SABATO DALLE 9 -19:30 ORARIO CONTINUATO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ZA - SPEDIZIONI A DOMICILIO

Mega Star

Super Charger

Super Star

Analog Plus

Bat Handle

Sting-Ray

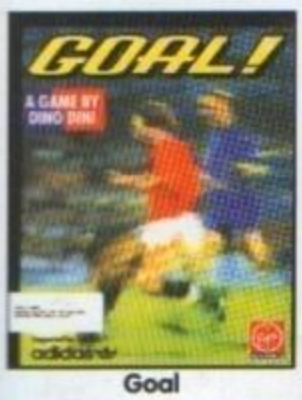
AMIGA

Titolo	Lire

Budget

Boxing manager 24900
Bubble bobble 24900
Carrier command.....24900
Crazy cars II 24900
Flimbo's Quest 24900
Gazza super socc....24900
Ghouls'n Ghosts.....24900
Go for gold.....24900
Golden axe 24900
J.k.Squash.....24900
Knight Force 24900
Microprose soccer ...24900
Murder 24900
Ninja Remix 24900
Out run Europa.....24900
Panza Kick boxer 24900

FlashBack



Goal

Prince of persia 24900
Pro tennis tour 24900
Raimbow island 24900
RBI 2 24900
Rick dangerous 2 24900
Robocop 2 24900
RVF Honda.....24900
S.Monaco GP 24900
Savage 24900
Strider 2 24900
Terminator 2 24900
Turrican II 24900

Arcade/Azione

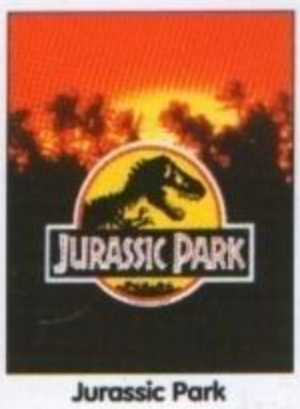
3d World boxing 69900
3d World Soccer.....69900
3d World Tennis 69900
Addams family.....39900

Body blows 69900
California Games II..39900
Cattivik.....49900
Chaos engine 59900
Cool World.....49900
Dribbling 49900
Euro football C.....49900
Euro Soccer.....49900

The Lost Vikings

Extasy.....59900
Fire & Ice 49900
Fire Force 49900
Humans 59900
Joe &mac 49900
Liverpool.....49900
Leeds united.....49900
Lemmings 2.....69900
Lion Heart.....59900
Lords of time.....49900
Nicky boom.....69900

Nigel mansel.....59900
Nigel mansel A1200 69900
No second prize 59900
Parasol stars 39900
Piracy 69900
Retee!.....39900



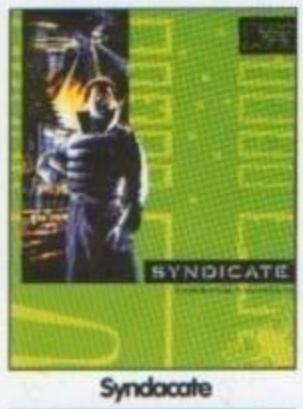
Jurassic Park

Robocop 3.....59900
Road rash.....59900
Roger rabbit.....69900
Sensible Soc.r 92/9369900
Simpsons.....39900
Sleepwalker.....39900
Sleepwalker A1200 .49900
Smash 49900
Street Fighter II.....59900
Striker 59900
Super frog.....79900
Titus the fox.....49900

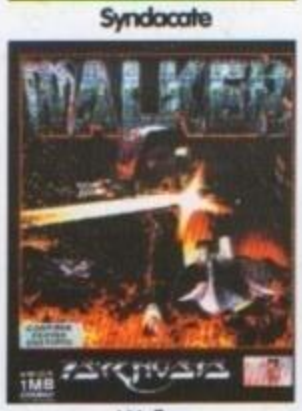
The acquatic game..59900
Troddlers 49900
Trolls.....49900
Universal monsters..39900
Waxworks.....89900
Winter Sport 92 49900
Wizkid.....39900
Wreastling WWf II....49900
Zool 49900
Zool A1200 59900

Simulazione

Advantage tennis.....69900
Air land e sea 79900
Airbus A320.....99900
Alcatraz 59900
Ashes of empire 99900
A-Train.....99900
AV8B Harrier Ass. ...89900
B17 Fling fortess ...109900



Syndocate



Walker

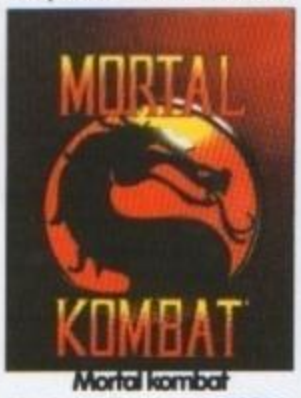
Battle of brittain 69900
Bill's tomato game ...59900
Birds of prey 69900
Black cript.....79900
Campaign 79900
Castles 69900
Centurion.....59900
Chaos engine 59900
Civilization 89900
Cruise for a corpse ..59900
Dylan dog 69900
Dark qeen.....89900
Dyna blaster 69900
Dragons lair III 89900
Dune.....69900
Elvira 2 79900
Fascination 59900

CONSEGNE 24/36 ORE

CON CORRIERE ESPRESSO TNT TRACO SU RICHIESTA.

E per ogni ordine potrai ricevere un fantastico orologio al quarzo da polso in omaggio.

Gobliins 49900
Gobliins 2 69900
Grand Prix 99900
Gunship 2000 59900
Harpoon 1.2.1 79900
Harpoon batt. set 3..49900
Harpoon batt set 4...49900
Harpoon Scen.ed. ...49900



Mortal kombat

Hook.....59900
Indiana J. arcade.....59900
Indiana J fate of a..109900
Int.sport challenge ...59900
KGB.....79900
King Quest V 99900

Kid gloves II.....59900
Legend of Kyrandia .89900
Legend of Valur 109900
Loom 69900
Lotus III.....59900
Lords of ring 59900
Lure of templess.....69900
Monkey island 69900
Monkey island 2 109900
Monkey island 3 .....
Pool 69900
Populous II 79900
Populous world ed...49900
Power monger 69900
Power monger data .49900
Sfide invernali.....79900
Sim earth.....89900
Steel Empire.....69900
Stratego.....59900
Supertetris.....79900
Sword of twilight 49900
Tex willer 69900
The bards tale 3 79900
The Carl Lewis 69900
The manager.....79900
Tracon II 69900
Ween.....79900

Tutti i prezzi si intendono iva inclusa
Per motivi di spazio non possiamo elencare tutti i titoli disponibili.

FAXA SUBITO IL TUO ORDINE AL NUMERO:

011/4031001

FAX IN LINEA 24 ORE SU 24

® ALEX Mail Service

Servizio di vendita per Corrispondenza

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROGRAMMA E MANUALE
IN ITALIANO

TORNADO

SEI AL COMANDO DI UNA SQUADRIGLIA COMPOSTA DA 6 TORNADO, AEREI CHE COMBINANO VELOCITÀ E POTENZA DI FUOCO STRAORDINARIE. LANCIATI IN MISSIONI SOLITARIE O DI SQUADRA E SCOPRI QUANTO DI MEGLIO PUÒ OFFRIRTI TORNADO, LA MIGLIORE SIMULAZIONE DI VOLO DEL MOMENTO:

- PROGETTATO IN COLLABORAZIONE CON LA RAF E LA BRITISH AEROSPACE.
- POSSIBILITÀ DI ALLENARSI CON IL "SIMULATORE A TERRA."
- PAESAGGI DETTAGLIATI.
- REALISMO INEGUAGLIABILE.
- OPPORTUNITÀ DI EFFETTUARE VOLI NOTTURNI E IN CONDIZIONI DI SCARSA VISIBILITÀ.
- SFIDE "TESTA A TESTA" CONTRO UN AMICO.

CABARIO

© 1993 DIGITAL INTEGRATION ON ALL FILMS SUPPLIED BY US.

IMMAGINA IL BRIVIDO...
... ORA PROVALO!

AMIGA
PC
RICHIEDE: 1 Mb, DISCO RIGIDO.
RACCOMANDATO: MOUSE, JOSTICK.
SCHEDE GRAFICHE: VGA.
SUPPORTA: SOUNDBLASTER, ADLIB, ROLAND SOUND CARDS.

CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
167 - 821177

LEADER
DISTRIBUZIONE

Digital Integration

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/